

١٥٠ لعبة
لتنمية ذكاء طفلك
إيهاب كمال
أطلس
للنشر
والإنتاج
الإعلامي
ش.م.م

١٥٠ لعبـــــــة

لتنمية ذكاء طفلك

أطلس للنشر والإنتاج الإعلامي



رئيـس مجلـس الإدارة
عــادل المصــري

عضو مجلس الإدارة المنتدب
حســام حسيــن

مستشار النشر
أحمد جمال الدين

رقم الإيداع
٢٣١٠٩ / ٢٠٠٩

الترقيم الدولي
٩٧٨-٩٧٧-٣٩٩-١٤١-٤

الطبعــة الأولــى

مطابــع الإيمــان

الكتــــاب: ١٥٠ لـعــبـــــة لتنميــة ذكـــاء طفلـك

المؤلــــف: إيهـــاب كمـــال

تصميم الغلاف : سميـــــرة الكـــردي

الناشـــــر: أطلس للنشر والإنتاج الإعلامي ش.م.م

٢٥ ش وادي النيل - المهندسين - القاهرة

E-mail:atlas@innovations-co.com

تليفــــــون: ٣٣٠٢٧٩٦٥ - ٣٣٠٤٢٤٧١ - ٣٣٤٦٥٨٥٠

فاكـــــس: ٣٣٠٢٨٣٢٨

* * * *

١٥٠ لعبـــة لتنمية ذكاء طفلك

إعداد: إيهـــاب كمـال

كمال، إيهاب

١٥٠ لعبة لتنمية ذكاء طفلك/ إيهاب كمال. - القاهرة: أطلس للنشر والإنتاج الإعلامي، ٢٠٠٩.

١٢٠ص؛ سم

تدمك ٤ ١٤١ ٣٩٩ ٩٧٧ ٩٧٨

١- الأطفال، علم نفس

٢- الأطفال- رعاية ذهنية.

أ- العنوان

١٥٥,٤

إهـداء

أهدي هذا الكتاب بأفكاره العملية المجربة... وبأسلوبه المبسط إلى كل أم حريصة على سعادة أبنائها والرقي بمستواهم العقلي والنفسي والاجتماعي..

إلى كل الآباء الحريصين على مصالح أبنائهم.. إلى كل طفل حريص على اكتشاف الأشياء الغامضة.



مقدمـة

العوامل المؤثرة في لعب الأطفال

تتخذ لعب الأطفال أشكالًا وأنماطًا متباينة، فالأطفال لا يلعبون بدرجة واحدة من الحيوية والنشاط كما لا يلعب الطفل نفسه في كل وقت بشكل أو نمط واحد لا يتغير، وإذا اعتبرنا أن اهتمامات الأطفال باللعب لها خط نمائي فليس من الضروري أن نعتبر لعب الأطفال تجري بصورة مطلقة؛ إذ تتحكم في ذلك عوامل كثيرة متباينة ومختلفة منها ما يلي:

العامل الجسدي:

من المسلَّم به أن الطفل الصحيح جسديًّا يلعب أكثر من الطفل المعتل جسديًّا، كما أنه يبذل جهدًا ونشاطًا يفرغ من خلالهما أعظم ما لديه من طاقة، وتدل ملاحظات المعلمين في المدارس الابتدائية والمشرفين على دور الحضانة ورياض الأطفال أن الأطفال الذين تكون تغذيتهم ورعايتهم الصحية ناقصة هم أقل لعبًا واهتمامًا بالألعاب والدمى التي تقدم إليهم.

ولا شك أن مستوى النمو الحسي - الحركي في سن معينة عند الطفل يلعب دورًا هامًّا في تحديد أبعاد نشاط اللعب عنده، فقد تبين أن الطفل الذي لا يملك القدرة على قذف الكرة والتقاطها لا يشارك أقرانه في الكثير من ألعاب الكرة، كما أن النقص في التناسق الحركي عند الطفل ينتهي به إلى صده وإعاقته عن ممارسة الألعاب التي تعتمد بصورة أساسية على التقطيع والتركيب والرسم والزخرفة والعزف، وقد كشفت الدراسات التي أُجريت على استخدام مواد من لعب الأطفال أن اللعب يتوقف إلى حد كبير على مستوى الاتساق العصبي العضلي الذي بلغه الطفل.

العامل العقلي:

يرتبط لعب الطفل منذ ولادته بمستوى ذكائه؛ فالأطفال الذين يتصفون بالنباهة والذكاء هم أكثر لعبًا وأكثر نشاطًا في لعبهم من الأطفال الأقل مستوى من الذكاء والنباهة، كما يدل لعبهم على تفوق وإبداع أعظم، وتبدو الفروق الفردية بين هذين النموذجين من الأطفال واضحة في نشاط لعبهم منذ العام الثاني، فسرعان ما ينتقل الطفل الأكثر ذكاء من اللعب الحسي إلى اللعب الذي يبرز فيه عنصر الخيال والمحاكاة جليًّا واضحًا عنده، ولا يتضح هذا التطور في لعب الأطفال الأقل ذكاء، إذ إن لعبهم يأخذ مع انقضاء الشهور والسنوات شكلًا نمطيًّا لا يبرز من خلاله مظهر أساسي للتغير، فيبدو تخلفهم عن أقرانهم من السن نفسها في نشاط لعبهم وأنواعه وأساليب ممارستهم فيه.

أمّا بالنسبة لاختيار مواد اللعب وانتقائها فإن الأطفال العاديين أو ذوي المستويات الأعلى في الذكاء يظهرون تفضيلًا لمواد اللعب التي تعتمد إلى حد كبير على النشاط التركيبي البنائي بنسبة أعلى من الأطفال ذوي العقول الضعيفة، كما يهتم الأطفال العاديون والأذكياء بموادّ لعبهم التي يختارونها فترة أطول وأكثر ثباتًا من أولئك ضعاف العقول.

وقد دلَّت بعض الدراسات على أن الأطفال الذين كانت نسب ذكائهم عالية في مرحلة ما قبل المدرسة، قد أبدوا اهتمامًا واضحًا بالأجهزة والمواد التي تُستخدم في الألعاب التمثيلية والفعاليات التي تتطلب الابتكار، وتصبح هذه الفروق بين الأطفال من النموذجين أكثر وضوحًا كلما تقدمت بهم السن.

ويبدي الأطفال المرتفعو الذكاء اهتمامًا بمجموعة كبيرة من نشاطات اللعب ويقضون في ذلك وقتًا أطول، ويكونون أكثر ميلًا إلى الألعاب الفردية من ميلهم إلى الألعاب الجماعية.

وهم أقل اشتراكًا في الألعاب التي تحتاج إلى نشاط جسمي قوي على عكس الأطفال ذوي الذكاء المتوسط، كما أن النابهين يميلون إلى الألعاب الرياضية، ويكون ميلهم أكثر إلى الألعاب العقلية وهم يستمتعون بالأشياء جميعها، وتتكون لديهم هوايات مختلفة أكثر من الأطفال الآخرين.

ويبدو عامل الذكاء عند الأطفال في القراءة خاصة، فالميل المبكر إلى القراءة والقدرة على القراءة يتجليان عند الأطفال ذوي النسب العالية من الذكاء، فيقضي الأطفال المرتفعو الذكاء في كل مرحلة عمرية وقتًا أكبر في القراءة، كما تنصب اهتماماتهم القرائية على أنواع معينة، فيستمتع الأطفال الموهوبون بقراءة القواميس والموسوعات والعلم والتاريخ والأدب، ولا يبدون اهتمامًا بالحكايات الخرافية مع أنهم يفضلون الروايات البوليسية على قصص المغامرات العنيفة.

عامل الجنس:

ثمة فروق في معظم المجتمعات بين لعب الصبيان ولعب البنات، وهذه الفروق تلقى التشجيع الإيجابي من الكبار، ففي مجتمعنا يسمح لصغار الصبيان باللعب بعرائس أخواتهم دون سخرية أو اعتراض، وقلما تقدم لهم عرائس خاصة بهم وإن كان يسمح لهم بدمى من الدببة والحيوانات المحنطة، فالصبي في سن السابعة يحتمل أن يكون موضع سخرية إذا أكثر من اللعب بالدببة المحشوة ووضعها في مهد صغير خاصة إذا كرر ذلك مرات عدة، وكذلك البنات يجدن المتعة بدمى السيارات والقطارات مع أن هذه الدمى قلما تقدم لهن هدايا، والبنات الأكبر سنًا لا يشجعن على القيام بالألعاب الخشنة التي يوصفن بسببها بأنهن (مسترجلات)، كما أن الصبيان الذين يهربون من الألعاب الخشنة أو يفضلون القراءة أو العزف على البيانو يتعرضون لتسميتهم بالمخنثين، وتختلف في المجتمع الغربي تنشئة الصبيان عن البنات اختلافًا كبيرًا، فالأطفال بصفتهم أفـرادًا معرضون للمواقف المناسبة والوسائل التدريبية على اختلاف درجاتها، فالصبيان في سن الثالثة بأمريكا الشمالية أظهروا فروقًا جنسية في الروح العدوانية، وذلك من

خلال لعبهم بالعرائس الصغيرة، أما الصبيان في سن الرابعة فقد كان أكثر انشغالهم بالتهريج والأنشطة التي تعتمد على العضلات القوية، بينما لجأت البنات إلى لعبة البيوت أو الرسم. وقد أُجريت دراسة أخلاقية حديثة على أطفال من الإنكليز في سن الثالثة، فكانت نتيجتها أن الصبيان يمارسون لعبة الحرب أكثر من البنات، وأن الضحك والقفز علامات تدل على أن مشاجرتهم ودية.

كما أُجريت دراسة قديمة على أطفال أكبر سنًّا فوجد أن معظم ألعاب الأطفال يؤديها الجنسان من الصبيان والبنات كما وجد أن الاختلاف الأكبر ينحصر في طبيعة اللعب، فالصبيان بصورة عامة أكثر خشونة ونشاطًا من البنات على الرغم من وجود فروق بين الصبيان والبنات غير الناضجين جنسيًّا من حيث الوزن والطول والسرعة، وربما كان للتساهل الشديد مع سلوك الصبيان العدائي الخشن والذي يفوق التساهل مع البنات تأثير في نوع اللعب الذي يبرز بوضوح في كثير من مجتمعاتنا، لكن الاختلاف في اختيار الألعاب عند الجنسين يتوقف على مقدار النشاط حتى في مرحلة قبل البلوغ واحتمال تشكله وتضاعفه أقرب من احتمال تكونه عن طريق التربية الاجتماعية.

ويظهر التنافس أكثر شيوعًا بين ألعاب الصبيان منه عند البنات في سن العشرين ولا سيما الألعاب التي تتطلب المهارة العضلية والرشاقة والقوة ككرة القدم والمصارعة والملاكمة، بينما كانت الزيارة والقراءة والكتابة والمكايدة وغيرها من الألعاب التي تتضمن لغة أكثر شيوعًا بين البنات منها بين الصبيان فيما بين سن الثامنة والخامسة عشرة.

كذلـك تبـدو البنـات أكـثر مهـارة لغويـة في مقتبـل العمـر مـن الصبيـان، بينـما يكـون في حالـة العـدوان أكـثر جنوحًـا إلى اسـتعمال ألسـنتهن مـن اسـتعمال أيديهـن، ولعـل الحريـة التـي يتمتـع

بها الصبيان في الخروج بعيدًا عن البيت والإشراف الصارم على البنات هي التي تدفعهم إلى المجتمع وتجعل البنات أقل اعتمادًا على أندادهن، ففي دراسة أُجريت في جنوب غربي المحيط الهادي دلَّت على أن معاملة الصبيان تختلف اختلافًا كبيرًا عن معاملة البنات بدءًا من فترة الفطام، فلقد كان الصبيان يبتعدون عن القرية ويلعبون في مجموعات تحت رقابة شاملة من الأفراد الكبار في القرية، بينما تبقى البنات في البيت بالقرب من إحدى النساء الطاعنات في السن، أما في أوروبا وأميركا فيُسمح للبنات بقدر أقل من حرية الحركة، ويكون الإشراف عليهن أكثر دقة، ويغلب أن يُحتفظ بهن قريبًا من البيت أكثر من الصبيان.

وقد أظهرت دراسة حديثة عن الألعاب التي يمارسها الجنسان في أميركا أنه في الوقت الذي تؤدي فيه البنات الألعاب التي تعد (أنثوية) من الناحية التقليدية فإن ألعابًا أخرى (رجولية) لم يبقَ فيها اختلاف بين الجنسين مثل كرة السلة، وهناك دراسات أقدم من هذه كشفت عن اختلاف أكبر في لعب الصبيان إذا قورن بلعب البنات، كما تغيرت الفروق في لعب الصبيان والبنات إلى حد ما خلال السنوات الأربعين الأخيرة.

عامل البيئة:

يتأثر الأطفال في لعبهم بعامل المكان، ففي السنوات الأولى يلعب معظمهم مع الأطفال الذين يجاورونهم في المسكن وبعد فترة يلعبون في الشوارع أو الساحات أو الأماكن الخالية القريبة من مسكنهم، وبذلك يكون للبيئة التي يعيشون فيها تأثير واضح في الطريقة التي يلعبون بها وفي نوعية الألعاب أيضًا.

وإذا لم تتهيأ لهم أماكن ملائمة وقريبة من منازلهم للعب أو إذا لم تتوفر مواد اللعب المستخدمة في لعبهم فإنهم ينفقون وقتهم في التسكع أو يصبحون مصدرًا للإزعاج، وقد

أوضحت بعض الدراسات (مثل دراسات ليهمان ١٩٢٦ ميري وميري ١٩٥٠) أن الأطفال الفقراء يلعبون أقل من الأطفال الأغنياء، وربما يرجع السبب ولو جزئيًا إلى الاختلاف في الحالات الصحية، ولكنه يرجع بصورة أساسية إلى أن البيئات الفقيرة فيها لعب أقل ووقت أقل ومكان أضيق للعب من البيئات الغنية.

وفي مناطق الريف والصحراء تقل الألعاب بسبب انعزالها ولصعوبة تنظيم جماعات الأطفال كما تقل فيها أيضًا أوقات اللعب وأدواته؛ لأن الأطفال ينصرفون إلى مساعدة الوالدين في أعمالهم.

وللبيئة أثر واضح في نوعية اللعب، فطبيعة المناخ وتوزعه على فصول السنة تؤثر في نشاط اللعب عند الأطفال، فيخرج الأطفال للعب في الحدائق شتاء، وذلك في المناطق المعتدلة، بينما يقومون بالتزحلق على الجليد واللعب في الثلج في المناطق الباردة، كما يتحدد الإطار الذي يلعب فيه الأطفال في الأماكن المغلقة التي تشتد فيها الحرارة صيفًا في حين ينتقل الأطفال إلى شواطئ البحر وحمامات السباحة في المناطق ذات الحرارة المعتدلة صيفًا، ومن الألعاب ما يختص بفصل معين من فصول السنة فلعبة كرة القدم تعد لعبة شتوية بينما السباحة تعد لعبة صيفية، وقد تختلف اهتمامات الأطفال باللعب ومواده باختلاف البيئة، فالأطفال في المناطق الساحلية تختلف اهتماماتهم عن الأطفال في المناطق الداخلية أو الصحراوية كما أن الأطفال في البيئات الصناعية يهتمون بألعاب تختلف عن ألعابهم في البيئات الريفية.

العامل الاجتماعي والثقافي:

وكما يتأثر لعب الأطفال بالبيئة والجنس والحالة الجسمية والمستوى العقلي، كذلك يتأثر أيضًا بثقافة المجتمع، وبما يسوده من عادات وقيم وتقاليد كما ترث أجيال الأطفال عن الأجيال السابقة أنواعًا من الألعاب تنتشر في المجتمع وتشيع فيه وهي ألعاب كثيرة لا نجد ضرورة

لذكرها في هذا المقام. ويكشف تقرير الأمم المتحدة الذي أعد عام ١٩٥٣ عن ألعاب تقليدية تتكرر بين الأطفال في كثير من الشعوب، فقد نجد على سبيل المثال أن لعبة الاختفاء تنتشر لدى الأطفال في كثير من البلدان الآسيوية والأوروبية والعربية.

وللمستوى الاقتصادي دور رئيس في لعب الأطفال، فالمستوى الاجتماعي والاقتصادي يؤثِّر في نشاطات اللعب كمًّا وكيفًا على السواء، وإذا كانت هذه الفروق لا تتضح خلال سنوات الطفولة الأولى فإنها تظهر واضحة كلما تقدم الأطفال في السن، فالأطفال الذين تكون أوضاعهم الاجتماعية والاقتصادية أعلى يكونون أكثر تفضيلًا لنشاطات اللعب التي تكلف بعض الأموال كالتنس مثلًا في حين أن الأطفال الذين تكون أوضاعهم الاقتصادية الاجتماعية أقل مستوى فإنهم يميلون إلى الألعاب الأقل تكلفة كألعاب كرة القدم (ونط الحبل)، كما يتأثر الوقت المخصص للعب بالطبقة الاجتماعية، فوقت اللعب المتاح للأطفال من الأسر الفقيرة هو أقل من الوقت المتاح للأطفال من الأسر الغنية ذلك لأن الأسر الفقيرة تشرك أبناءها في أداء بعض الأعمال والأعباء الاقتصادية.

وقد ظهر أن للطبقة الاجتماعية التي ينتمي إليها الطفل أثرًا في نوع الكتب التي يقرءوها، وفي الأفلام التي يراها، والنوادي التي يرتادها، فالأطفال الأغنياء يمارسون ألعابًا ذات طابع حضاري كالموسيقى والفن والرحلات والمعسكرات، بينما نجد أن الأطفال الفقراء ينفقون وقتًا أعظم في مشاهدة برامج التلفزيون أو اللعب خارج المنزل كما أن للوجتيه القومي أثرًا واضحًا في نشاط اللعب وفي توجيه غاياته.

التَّعَلُّم باللَّعِب

أكدت البحوث التربوية أن الأطفال كثيرًا ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدُّمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها، ويعتبر اللعب وسيطًا تربويًّا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية متى أُحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دورًا فعَّالا في تنظيم التعلم، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه.

تعريف أسلوب التَّعلم باللَّعب:

يُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية؛ وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية.

أهمية اللعب في التعلُّم:

١. إن اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.

٢. يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.

٣. يعتبر أداة فعَّالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقًا لإمكاناتهم وقدراتهم.

٤. يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربُّون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الأطفال.

٥. يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال.

٦. تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتُحسِّن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

فوائد أسلوب التعلم باللعب:

يجني الطفل عدة فوائد منها:

١. يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديًا وفي نطاق الجماعة.

٢. يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين.

٣. يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها.

٤. يعزز انتماءه للجماعة.

٥. يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيُّل.

٦. يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها.

أنواع الألعاب التربوية:

١. الدمى: مثل أدوات الصيد، السيارات والقطارات، العرايس، أشكال الحيوانات، الآلات، أدوات الزينة .... إلخ.

٢. الألعاب الحركية: ألعاب الرمي والقذف، التركيب، السباق، القفز، المصارعة، التوازن والتأرجح، الجري، ألعاب الكرة.

٣. ألعاب الذكاء: مثل الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة..إلخ.

٤. الألعاب التمثيلية: مثل التمثيل المسرحي، لعب الأدوار.

٥. ألعاب الغناء والرقص: الغناء التمثيلي، تقليد الأغاني، الأناشيد، الرقص الشعبي..إلخ.

٦. ألعاب الحظ: الدومينو، الثعابين والسلالم، ألعاب التخمين.

٧. القصص والألعاب الثقافية: المسابقات الشعرية، بطاقات التعبير.

دور المعلِّم في أسلوب التَّعلُّم باللَّعب:

١. إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ.

٢. التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل.

٣. توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.

٤. ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ.

٥. تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.

٦. تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها.

شروط اللعبة:

١. اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي نفس الوقت مثيرة وممتعة.

٢. أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.

٣. أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ.

٤. أن يكون دور التلميذ واضحًا ومحددًا في اللعبة.

٥. أن تكون اللعبة من بيئة التلميذ.

٦. أن يشعر التلميذ بالحرية والاستقلالية في اللعب.

نماذج من الألعاب التربوية:

١) لعبة الأعداد بالمكعبات على هيئة أحجار النرد:

يلقيها التلميذ ويحاول التعرف على العدد الذي يظهر، ويمكن استغلالها أيضًا في الجمع والطرح.

٢) لعبة قطع الدومينو:

ويمكن استغلالها في مكونات الأعداد بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات، ثم تُعطى كل مجموعة قطعًا من الدومينو، ويطلب من كل مجموعة اختيار مكونات العدد، وتفوز المجموعة الأسرع.

٣) لعبة (البحث عن الكلمة الضائعة)

وتنفذ من خلال لوحة بها مجموعة من الحروف، يُحدِّد المعلم الكلمات ويقوم التلاميذ بالبحث

عن الكلمة بين الحروف سواء كانت رأسية وأفقية.

ر ---- س---- و---- م

ك---- ل---- ع---- ب

ت---- و---- ج---- د

ب---- ك---- م---- ك

ي---- ص---- و----- م

٤) لعبة صيد الأسماك:

عن طريق إعداد مجسَّم لحوض به أسماك تُصنع من الورق المقوى، ويُوضع بها مشبك من حديد ويُكتب عليها بعض الأرقام أو الحروف، وتستخدم في التعرف على الأعداد أو الحروف الهجائية بأن يقوم التلاميذ بصيدها بواسطة سنارة مغناطيسية.

٥) لعبة (من أنــا؟):

وتستخدم لتمييز حرف من الحروف متصلًا ومنفصلًا نطقًا وكتابة حسب موقعه

- أنـا في
- المدرسة
- ريم
- أحمد
- ترسم

المراجع:

١- أ.د. توفيق أحمد مرعي، د. محمد محمود الحيلة، تفريد التعليم دار الفكر ١٩٩٨م - الأردن.

٢- ديفيد وجونسون، روجرت، جونسون، إديث جونسون هولبك التعلم التعاوني ترجمة مدارس الظهران الأهلية ١٩٩٥م.

٣- د. عدنان زيتون، تقديم أ.د. محمود السيد، التعلم الذاتي، دمشق ١٩٩٩م.

٤- أحمد بلقيس د. توفيق مرعي، الميسر في سيكلوجية اللعب، دار الفرقان١٩٨٧م.

٥- عفاف اللبابيدي، عبد الكريم خلايله، سيكلوجية اللعب، دار الفكر، ١٩٩٣م .

٦- د. خليل يوسف الخليلي، د.عبد اللطيف حسين حيدر، د. محمد جمال الدين يونس، تدريس العلوم في مراحل التعليم العام- دار القلم ١٩٩٦م/ الإمارات.

الألعاب

الجزء الأول: طفل ما قبل المدرسة

الصيد الفوتوغرافي:

اختاري من صحيفة أو مجلة صورة ما، يُستحسن أن تكون غنية بالزينة أو بالتفاصيل، وعلى طفلك أن يجد أكبر عدد ممكن من الأشياء التي يجمع بينها شيء مشترك، مثلًا: أكبر عدد ممكن من الأشياء الخشبية، أو الأشياء المربعة، أو تلك التي تُستخدم لاحتواء أشياء أخرى، عليك أنتِ أن تختاري المعيار وتقترحينه على طفلك وفقًا لمحتوى الصورة.

واحد، اثنان، ثلاثة!

إنها لعبة تقليدية من ألعاب الفسحة، يمكن أن نشكل بواسطة اليد شكلًا ما، مثلًا شكل الحجر (قبضة يد مطبقة)، أو شكل ورقة شجر (الأصابع مجموعة وممدودة)، أو مقص (السبابة والأوسط ممدودان ومفتوحان والأصابع المتبقية مطوية).

يجلس اللاعبان الواحد أمام الآخر ويعدان معًا "واحد، اثنان، ثلاثة". عند رقم ثلاثة يمد كل يده وهي تقلد شكلًا ما، الحجر أو الورقة أو المقص.

الحجر يكسر المقص لكن الورقة تغطِّي الحجر؛ الورقة تغطي الحجر لكن المقص يقص الورقة؛ المقص يقص الورقة لكن الحجر يكسره... هكذا تتساوى فرص الربح والخسارة... يستمر اللعب حتى يجمع أحد اللاعبين خمس نقاط علمًا أن كل ربح يعطي الرابح نقطة.

يمكن تعقيد هذه اللعبة بإضافة شكل رابع، شكل البئر مثلًا (الأصابع الأربع مطوية بشكل دائرة مع الإبهام). البئر تبتلع الحجر والمقص، لكن الورقة تسدها.

<u>الخرسـان:</u>

توجَّهي إلى طفلك في إحدى المناسبات اليومية بدون أن تلفظي أي كلمة. شددي على الأصوات التي تصدرينها وبالغي في إيماءاتك، عليه أن يتوصل إلى فهم هذا الكلام. يمكنكما بعد ذلك تبادل الأدوار للتنويع في هذه اللعبة، يمكنك أن تلفظي جملتك "على الطريقة الهندية"، أي وأنت تربتين بيدك على فمك أثناء الكلام، سيشعر طفلك بالسرور حين يتمكن من تقليدك.

<u>ما الذي اختفى؟</u>

خذي خمس أو ست صور، اعرضيها أمام طفلك ليراها ويتفحصها لبضع ثوان، ثم اطلبي منه أن يغمض عينيه، واسحبي إحدى الصور، عليه أن يكتشف أي صورة اختفت. يمكنك بعد ذلك- لتعقيد اللعبة- أن تزيدي عدد الصور تدريجيًا أو أن تسحبي بدل الصورة صورتين.

<u>نعم: تعني لا.</u>

ستعجب هذه اللعبة طفلك كثيرًا: تعطينه تعليمات عليه أن ينفذها معكوسة، فإذا قلت له: "قف"، عليه أن يجلس. إذا طلبتِ منه أن يضع كوبه مكانه عليه أن يأخذه، كذلك إذا طرحتِ عليه أسئلة أو طرحها عليك. كلمة "نعم" تعني "لا" والعكس صحيح، واحرصي على تنبيهه وإعلامه عندما تنتهيان من اللعب خشية حصول سوء تفاهم.

القدم الماهرة:

تقوم اللعبة على تنفيذ بعض الأعمال البسيطة بواسطة القدم فقط: توضيب بعض الألعاب (الصغيرة) في صندوق أو علبة، قلب صفحات مجلة أو حتى... الرسم، لا يمكن طبعًا القيام بهذه الأعمال إلا بقدمين حافيتين؛ سيتشجع طفلك كثيرًا إذا رآكِ تشاركينه في هذه الأعمال المختلفة.

بم أفكر:

عليك أن تفكري بكل بساطة بغرض تستخدمينه كثيرًا، يطرح عليك طفلك أسئلة مختلفة تردين عليها بنعم أو لا، حتى يجد الغرض الذي تفكرين به، بعد ذلك تتبادلان الأدوار.

لزيادة صعوبة اللعبة يمكن تحديد عدد الأسئلة التي يمكن أن يطرحها.

لعبة الأكواب الثلاثة:

إنها لعبة كلاسيكية يؤدِّيها المهرجون ويبرعون فيها، خذي ثلاثة أكواب سميكة واقلبيها على طاولة، ضعي أمام نظر طفلك حبة سكر تحت أحدها، ثم بدلي أماكن الأكواب بسرعة وأنت تحركينها دون رفعها عن الطاولة. عندما تتوقفين على الطفل أن يعرف تحت أي كوب هي حبة السكر. إذا حزر من المرة الأولى يربحها وإلا تبدئين من جديد.

من أين يأتي هذا؟

تقترحين على طفلك أسماء أغراض مختلفة وتقوم اللعبة على معرفة مصدرها: الحليب من الأبقار، والعسل من النحل، والصوف من الخراف إلخ... بعد بُرهة يمكنك تعقيد اللعبة باستدراج

طفلك إلى التحليل: الأرضية مصنوعة من الأشجار؛ لأنها من الخشب... كما يمكن التنويع والبحث بين وقت وآخر عن مصادر غريبة: قلم الرصاص يأتي نصفه من الأشجار لكن من أين يأتي الرصاص؟ عليه أن يتصور المصدر سواء كان حقيقيًّا أو وهميًّا، بمساعدتك أنت.

المقارنات:

اقترحي على طفلك جملة فيها مقارنة وتنقصها الصفة، مثلًا: السيارة "...." من الدراجة أو الفيل "....." من الفأرة، عليه أن يجد الكلمة المناسبة كل مرة، لا ترددي في تبادل الأدوار وادِّعاء الخطأ لمعرفة ما يفكر فيه طفلك.

أخاف من الواو!!

أو بالأحرى من "الواو"... مبدأ اللعبة سهل جدًّا، تلفظين سلسلة كلمات أمام طفلك، وكلما سمع حرف "الواو" في إحدى الكلمات، عليه أن يدعي الخوف ويغطي عينيه بيديه كما لو كان سيتلقى ضربة.

عندما يفهم طفلك مبدأ اللعبة جيدًا يمكنك تنويعها باستخدام حروف أخرى.

البحث عن الرسم:

خذي كتاب رسوم أو مجلة عادية، وصفي لطفلك صورة أو رسمًا تختارينه، تقولين له مثلًا: "إنني أرى رجلًا يعتمر قبعة سوداء ويرتدي سُترة حمراء، ويمتطي جوادًا أسود يقفز فوق نهر". ثم أغلقي الكتاب وأعطيه لطفلك ليحاول هو أن يجد الصورة التي وصفتها بأسرع وقت ممكن.

كلما كثرت الصور أو الرسوم في الكتاب كلما أصبحت اللعبة أصعب، لكنك تستطيعين تعقيد اللعبة أكثر إذا لم تصفي إلا العناصر الثانوية في الرسم.

لعبة الكاذب:

تعرضين على طفلك ثلاثة اقتراحات، من بينها واحد غير صحيح، مثلًا: القمل لا يطير، ويجب أن نضع زيتًا في السيارة، والحيتان تبيض. عليه أن يحاول عن طريق طرح الأسئلة أن يجد الاقتراح الكاذب، عندما يعرفه تتبادلان الأدوار، يمكنك طبعًا أن تستغلي هذه اللعبة لتعطي شرحًا لطفلك حول المعلومات الصحيحة التي بدت له غريبة.

قصة صورة:

اختاري صورة أو رسمًا من مجلة؛ حيث تقوم اللعبة على أساس هذه الصورة، وعلى طفلك أن يتخيل قصة تشكل الصورة نقطة انطلاق أو نهاية لها (وهذا أكثر صعوبة). للبدء بالقصة يمكنك أن تناقشي مع طفلك ببساطة ما توحيه لك الصورة: من هم الناس الذين يظهرون فيها؟ ماذا يفعلون ولماذا؟ ما الذي سيحصل لهم الآن؟

لعبة الحاجز:

تقاسمي مع طفلك مجموعة من "الفيش" (سـدادات زجاجات فارغة، قطع نقدية معدنية أو غيرها....). اركعي قربه على بُعد مترين تقريبًا من الحائط.

تقوم اللعبة على رمي "الفيشة" إلى أدنى مسافة ممكنة من الحائط لكن من دون لمسه، يرمي كل لاعب فيشة، والأقرب إلى الحائط يأخذ فيشة الآخر، إذا لمست فيشة أحد اللاعبين الحائط يأخذها الخصم، تنتهي اللعبة عندما يخسر أحد اللاعبين كل فيشة.

الرسم الفاشل:

اقترحي على طفلك أن يرسم رسمًا بسيطًا لا يتألف من أكثر من بضعة خطوط، وعندما ينتهي اطلبي منه أن يرسم الرسم نفسه من جديد، ولكن وهو مغمض العينين، ثم أن يفعل ذلك بيده اليسرى (أو اليمنى إذا كان أعسر)، بعد ذلك يحين دورك لترسمي وأنت مغمضة العينين بناء على تعليمات يعطيك إياها طفلك وينبغي أن تساعدك.

ألف استعمال واستعمال:

إنها لعبة إبداعية كلاسيكية تقوم على تصوُّر استعمالات متعددة لغرض بسيط واحد، مثل كتاب، خف، صحن... على كل واحد أن يقترح بدوره استعمالًا جديدًا حتى تنتهي الأفكار، فتختاران غرضًا آخر.

ذهبت إلى السوق:

إنها لعبة كلاسيكية من ألعاب تمرين الذاكرة، يبدأ اللاعب الأول لائحة فيقول مثلًا: "ذهبت إلى السوق واشتريت الفريز". فيكرر اللاعب الثاني: "ذهبت إلى السوق واشتريت الفريز والجبنة". نعود إلى الأول الذي يستطيع أن يقول: "ذهبت إلى السوق، واشتريت الفريز والجبنة وحذاء"، وهكذا دواليك... تقوم اللعبة على حفظ اللائحة كلها غيبًا وتكرارها دون خطأ، ودون أن ينسى اللاعب العبارة التي تشكل المقدمة.

أول من يخطئ يخسر، يحق للاعبين أن يدخلوا في لائحة مشترياتها أغراضًا غريبة جدًّا؛ فذلك يعقد اللعبة أكثر.

لعبة الأضداد:

اقترحي على طفلك صفة ما وعليه أن يجيبك بالصفة المضادة، وإذا كانت بعض الأضداد بديهية مثل (أبيض/ أسود، صغير/ كبير، ثقيل/ خفيف....) فبعضها الآخر يثير الجدل: ما هو مثلًا عكس "أصفر" أو "فاتر"؟

يمكن تنويع هذه اللعبة عن طريق البحث عن الأزواج (الأنثى/ الذكر) مثلًا: تعطين طفلك اسم حيوان ما وعليه أن يجد اسم الانثى. كما يمكنك أن تعطيه اسم الأنثى وعليه أن يجد اسم الذكر.

شرى برى:

تشكل هذه اللعبة تنويعًا للعبة مشهورة جدًّا ... تلفظين بضع جمل، تستبدلين فيها كلمة مألوفة بلفظة (شرى برى). يمكنك مثلًا أن تقولي لطفلك: "بالأمس، تناولت على (الشرى برى) بضع فطائر وقهوة". على طفلك أن يجد الكلمة الغامضة علمًا أنك تستطيعين مساعدته عن طريق الإجابة على أسئلة يطرحها.

القافية السريعة:

تقوم هذه اللعبة على أن يجد كل بـدوره، وبأسرع وقت ممكن كلمات لها القافية نفسها مثل: "حديد"، "مديد"، "عديد".... يمكن زيادة صعوبة اللعبة عن طريق تسريع وتيرتها. يمنع طبعًا تكرار كلمة يكون أحد اللاعبين قد اقترحها.

آلة الحكايات:

اطلبـي مـن طفلـك أن يفتـح كتابًـا بطريقـة عشـوائية، وأن يشـير إلى كلمـة مـا بإصبعـه (احـرصي

على أن تختاري اسمًا أو صفة). كرِّري هذه العملية ثلاث مرات فتحصلين على ثلاث كلمات لا علاقة لإحداها بالأخرى... تقوم اللعبة على تأليف قصة تُستعمل فيها كل هذه الكلمات.

ما من ضرورة لأخذ الكلمات من كتاب، يمكنك اقتراحها تلقائيًّا، لكن طريقة الاختيار تضيف إلى بداية اللعبة بعض الجدية.

كلمة تبدأ بحرف...

اقترحي على طفلك حرفًا ما، وتقوم اللعبة على أن يجد كل بدوره كلما تبدأ بهذا الحرف، لا يجب أن يطول التفكير بالكلمة، وأول من يعجز عن إيجاد كلمة جديدة يخسر.

للتنويع يمكنك أن تقترحي على طفلك حرفًا ما، فيبحث عن أكبر عدد من الكلمات التي تبدأ به، بينما تعدين كلماته واحدة واحدة (والتكرار ممنوع)، وعندما لا يجد أفكارًا جديدة يقترح هو عليك حرفًا جديدًا... عليك أن تحطمي الرقم القياسي الذي توصل إليه، لا تنسي طبعًا أن تساعديه في العد، وأن تشرحي له معاني الكلمات التي لا يعرفها.

مجموعات الإشارات:

ارسمي على ورقة ثلاثين إشارة تقريبًا تجعلينها على شكل خطوط متقطعة، هكذا مثلًا:

لا تستخدمي أكثر من خمسة أو ستة رموز مختلفة، كرري كل واحد منها خمس أو ست مرات بطريقة عشوائية.

ثم اختاري أحد المروز التي استعملتها واطلبي من طفلك أن يجده، وأن يرسم حوله دائرة. هذا التمرين ممتاز لتنمية قوة الانتباه وحس الملاحظة عند الطفل.

تقليد الأغاني:

اختاري أغنية قصيرة يعرفها طفلك جيدًا، مثل "على صيد السمك" أو "غصن اللوز". أنشدي المقطع الأول منها للمرة الأولى وغيري فيه كلمة واحدة، تستطيعين مثلًا أن تغني هكذا: "على صيد الصفد..." عوض "على صيد السمك السمك". على طفلك أن يغني بدوره ويغير كلمة ثانية إضافة إلى تلك التي غيرتها أنت، وبعد ذلك يأتي دورك لتغيري كلمة ثالثة، وهكذا دواليك حتى تتغير الأغنية كلها.

العودة بالزمن إلى الوراء:

هذه لعبة بسيطة جدًّا تسمح للطفل بأن يدرك مفهوم مرور الوقت، اختاري أن تذكري له وقتًا غير بعيد من النهار ذاته، مثلًا إذا كنت تصحبينه إلى المدرسة، يمكنك أن تذكري له وقت الفطور الذي تناوله للتو. ادفعي الطفل إلى أن يسترجع أعمالًا أو أحداثًا حصلت قبل ذلك بقليل، قد ينتج عن هذا حوار كالتالي:

- ماذا فعلت قبل أن تتناول الفطور؟
- ارتديت ملابسي.
- وقبل أن ترتدي ملابسك بقليل؟
- استيقظت من النوم.
- قبل ذلك بقليل فقط؟ هل أنت واثق؟

- آه .. لا، غسلت وجهي أولًا.
- وقبل ذلك؟
- قبل ذلك استيقظت من النوم.

كلما عدت معه إلى الوراء، كلما كان ذلك أفضل، مما يجعل هذه اللعبة تسلية ممتعة لا حدود لها تقريبًا.

حيلة جاسوس:

اغمسي في قليل من الحليب أو عصير الليمون الحامض طرف عود ثقاب، ثم اكتبي بالعود على ورقة اسم طفلك. ثم دعي الورقة تجف بعيدًا عن أى مصدر للحرارة القوية (لمبة أو شمس الصيف القوية...).

عندما تجف الورقة، نادى طفلك ليراها، ثم، أمام عينيه، مرِّري الورقة فوق لهب الفرن أو لمبة مضاءة، سيرى طفلك اسمه يظهر بحروف بُنِّية.

الكلب الأعمى:

اعصبي عيني طفلك ليمثل دور الكلب، وضعي أمامه غرضًا عليه أن يحرسه، لا يحق له أن يمسك هذا الغرض ولا حتى أن يلمسه، أما أنت فعليك أن تحاولي الحصول عليه، وهو عليه أن يصغى بانتباه ليحاول منعك من ذلك، وإذا أمسك بكِ أو إذا استطعتِ الحصول على الغرض تتبادلان الأدوار.

الغرض الناقص:

إنها لعبة كلاسيكية يلعبها الكشافة، وكأنها خرجت للتوّ من إحدى روايات (كيبلينغ).

تضعين على صينية ستة أغراض مختلفة (فلينة، قلم حبر، سدادة زجاجة، بطارية صغيرة، إلخ....). على طفلك أن يراقب الصينية، مدة تتراوح بين ١٥ و٢٠ ثانية، ثم يغمض عينيه فتأخذين أحد الأغراض وتغيرين أماكن أخرى.

على الطفل أن يتذكر الغرض الناقص، واعلمي أن اللعبة ستصبح أكثر صعوبة كلما زاد عدد الأغراض.

الأحاجي الغريبة:

لا تترددي بابتكار الأحاجي الأكثر غرابة عن طريق الجمع بين عناصر مأخوذة من عالمين أو غرضين مختلفين، مثلًا: "ما هو الشيء الذي لونه أصفر وأسود، معقوف قليلًا، شهي للأكل وينتقل بسرعة الريح؟" - موزة في السباق. أو "ما هو الشيء الذي نضع عليه شراشف، نستخدمه للنوم وهو كبير كملعب كرة قدم؟" - سرير عملاق.

كلما برعت وفاض خيالك في الأجوبة، كلما أَثَرت لدى طفلك الدهشة أو المرح الصاخب، وسرعان ما يرغب طفلك بأن يبتكر بنفسه أحاجي جديدة.

ماريناباد Marienbad

تحمـل هـذه اللعبـة الصغـيرة اسـم الفيلـم الـذي جعلهـا شـهيرة، صفـي عيـدان كبريـت في خمسـة صفـوف يضـم كل صـف منهـا بالتدريـج عـود ثقـاب واحـد، ثـم ثلاثـة فخمسـة فسـبعة فتسـعة، يأخـذ

كل لاعب بدوره عدد العيدان التي يريدها شرط أن تكون من الصف نفسه. اللاعب الذي يسحب آخر عود يخسر.

قصة يرويها اثنان:

يقترح طفلك نقطة انطلاق لقصة فيعطيك الجملة الأولى، تكملين أنت بجملة ثانية، ويتابع هو بجملة ثالثة، وهكذا دواليك ... كل بدوره، تؤلفان قصتكما الثنائية.

لضمان نقطة انطلاق جيدة، يستحسن أحيانًا أن تبدئي أنت بالقصة وأن تحددي بسرعة الشخصيات والظروف، لكن ذلك يعتمد طبعًا، على مستوى خيال طفلك.

يسبح أو يطير:

تروين لطفلك قصة من نسج خيالك، تدخلين فيها أغراضًا أو حيوانات تطير أو تسبح فوق صفحة المياه أو تحتها، تقوم اللعبة على أن يقاطعك طفلك صارخًا "يطير" أو "يسبح" كلما ذكرت أحد تلك الأغراض أو الحيوانات.

غنى عن القول بأن هذه اللعبة تنمي القدرة على الإصغاء والانتباه، تزيد صعوبة هذه اللعبة، كلما ازدادت القصة إثارة وتشويقًا.

الممثل الصغير:

اختاري جملة عادية بسيطة جدًّا، لا يزيد عدد كلماتها على ١٠ أو ١٢ كلمة، مثلًا: "هذا الصباح، استيقظت وذهبت إلى المدرسة". تقوم اللعبة على أن يكرر طفلك هذه العبارة بلهجات مختلفة: لهجة سعيدة، حزينة، متعبة، مفعمة بالحنين ... سيتوصل إلى ذلك بشكل أسرع إن

مثلت ذلك أمامه أولًا.

وإذا كنتِ متفرغة له لا مانع من أن تستخدمي جملًا من أعمال كلاسيكية معروفة مثل: "ارفعي المزلاج وادفعي السقاطة يا عزيزتي" من القصة "ليلى والذئب" أو "سأنتفخ وأنفخ وأجعل البيت يطير" من قصة "الذئب والخنازير الثلاثة"!

من أنا؟

في غرفة يتوفر فيها الحد الأدنى من الأغراض (زاوية اللعب أو الحمام بما فيه من مناشف وقطن وفراش وأمشاط)، على الولد أن ينفرد لثلاثين أو أربعين ثانية ليتنكر بما توفر له حوله.

تقوم اللعبة على أن يتكهن اللاعب الآخر أي مهنة أو شخصية اختار الولد أن يمثل يحق للطفل أن يقوم بحركات إيمائية للمساعدة في التعرف على الشخصية أو المهنة، لكن دون أن يلفظ أي كلمة.

الأصوات المائية:

خذي ثلاثة أو أربعة أكواب زجاجية ضد الكسر واملئيها بالماء بنسب متفاوتة، واجعلي طفلك يرى أنه بحسب كمية الماء في الأكواب تصدر عنها أصوات، خفيضة أو مرتفعة، عندما نقرعها بخفة بواسطة ملعقة انطلاقًا من ذلك دعيه يضبط بنفسه الأصوات الصادرة عن أكوابه، عن طريق سكب الماء من كوب إلى آخر حسب رغبته.

الجزء الثاني طفل المـدرسة

إملاء الأشكال:

تحضير اللعبة: فصّل على كرتونة خفيفة مجموعة من الأشكال الهندسية لكل لاعب: مستطيل ومربع ودائرة وشبه منحرف ومثلث ومسدس الأضلاع ومثمن الأضلاع.

فائدة اللعبة: يتوجب على الأولاد وضع الأشكال الواحدة فوق الأخرى متقيدين بتعليمات قائد اللعب، والتعرف عن طريق ذلك إلى معنى فوق - تحت، ولكنهم في الوقت ذاته سيتعرفون أيضًا على الأشكال الهندسية التي فُصِّلت لهم.

عدد اللاعبين: يُحدد العدد حسب المساحة المتوفرة، المهم هو ألا ينظر كل ولد إلى ما يقوم به جاره.

قواعد اللعبة: وزع الأولاد في القاعة وأعطِ كل واحد منهم مجموعة كاملة من الأشكال الكرتونية. اطلب من كل واحد منهم أن يدير ظهره للآخر، وابدأ بالإملاء بعدما تكون قد حضرت مسبقًا ترتيب الأشكال الذي ترغبه على ورقة.

مثال: قل لهم ضعوا الدائرة تحت المربع وفوق مسدس الأضلاع، مثمن الأضلاع، تحت شبه المنحرف وفوق المربع، المستطيل بين المربع والمثمن الأضلاع، المثلث فوق المستطيل وتحت شبه المنحرف، المربع بين المستطيل والدائرة (كان ترتيب الأشكال عندك هو التالي: شبه المنحرف، المثلث، المثمن الأضلاع، المستطيل، المربع، الدائرة والمسدس الأضلاع).

قارن ترتيب الأشكال الذي أنجزه كل ولد على الأرض أمامه بترتيبك الذي رتبته على ورقتك... بالإمكان إعادة اللعبة من جديد مع جماعة أخرى وفقًا لترتيب مغاير للأشكال.

مدة اللعبة: خمس عشرة دقيقة تقريبًا، وبما أن هذه اللعبة لا تتطلب من الأولاد تركيزًا كبيرًا بإمكانك إجراء أكثر من تمرين واحد.

المنتظر الغامض:

تحضير اللعبة: زَوِّد كل ولد بورقة وبقلم رصاص وممحاة، وضع أقلام تلوين في وسط الطاولة.

فائدة اللعبة: الرسم ذريعة "أو حجة" لاكتساب معطيات جديدة متصلة بالتموضع المكاني: على اليمين، على اليسار، الزاوية، الجنب، الطرف...

عدد اللاعبين: على عدد المقاعد حول الطاولة.

قواعد اللعبة: اجعل الأولاد يرسمون صورًا يألفونها: بيت، شجرة، زهرة، غيمة، شمس، ثم زودهم بالتعليمات حتى يضعوا كل عنصر في مكان محدد.

مثال: ارسم بيتًا في وسط الورقة، اسحب طريقًا من الباب حتى أسفل الصفحة، وارسم على طرف الطريق ثلاث أزهار، وفي الزاوية اليسرى في أسفل الصفحة ارسم قطة صغيرة، ثم في الزاوية اليمنى ولكن في أعلى الصفحة ارسم عصفورًا وفوق المنزل ارسم غيمة كبيرة تغطي طرف الشمس، ثم شجرة على حافة طرف الصفحة الأيسر تلامس أغصانها سطح المنزل... أعطِ التعليمات تباعًا تاركًا للأولاد الوقت لرسم الأمر الموصوف، ثم اطلب من الأولاد تلوين الرسمة وفقًا لمشيئتهم.

قارن الرسوم فيما بعد، لن تجد رسمًا واحـدا مطابقًا للآخر. ناقش مع المجموعة ترجمة الأولاد للتعليمات التي تلقوها.

مدة اللعبة: بين عشرين وخمس وعشرين دقيقة تبعًا لأهمية الرسمة وتفاصيلها.

مع شكر أو بدون شكر:

تحضير اللعبة: حضر قائمة طويلة من الأطعمة الحلوة والمالحة (حوالي خمسين صنفًا).

فائدة اللعبة: إجبار الأولاد على الإحاطة بمذاق الطعام والتآلف مع الأضداد مثل: "مع" "بدون".

عدد اللاعبين: أربعة أو خمسة لاعبين، في هذه اللعبة أجوبة شفهية؛ لذا إن تجاوز عدد اللاعبين الخمسة قد تتحول الجلسة إلى "همروجة".

قاعدة اللعبة: اقترح على الأولاد الكلمات واحدة فواحدة ودعهم يجيبون شفهيًا: "مع سكر" و"بدون سكر". ابدأ بالأطعمة البسيطة ثم أدخل الأطعمة التي تحتمل الحالتين من جهة عصيرها.

مثال: البطاطا المهروسة (البوريه)، الحلوى (الغاتو)، الكستلاتة، الكرز، الكبة، البندورة (الطماطم)، (سلطة أو مربى)..
مدة اللعب: يجب ألا تتجاوز قراءة القائمة مدة ربع ساعة.

معك أو بدونك:

شكل قائمة بالأنشطة التي يستطيع الولد ممارستها بمفرده أو التي لابد من ممارستها مع طرف آخر.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من تقدير التعاون مع الآخر والتآلف مع كلمتين مثل "مع" أو "بدون"، تستطيع مزاولة هذه اللعبة الهادئة جدًّا أثناء السفر على متن أية وسيلة نقل.

عدد اللاعبين: اثنان، راشد وولد أو ولدان.

قواعد اللعبة: اقترح على الولد مختلف الأنشطة الواحد تلو الآخر، وعليه هو أن يقرر ما إذا كان باستطاعته مزاولة النشاط الذي تقترح بمفرده أم مع طرف آخر (إذا توجب اللعب مع ولد آخر، عليه تقدير ما إذا كان رفيقه أهلًا لمعاونته، ويجب أن تكون الأجوبة: "بدونك" إذا استطاع أن يتدبر الأمر بمفرده أو إذا اعتقد أن صديقه لا يستطيع مساعدته، أما إذا استلزم الأمر الاعتماد على شريكه (ولد أو راشد) فالجواب الصحيح هو "معك").

مثال: غسل الأسنان - تحضير العشاء - بسط المائدة (وضع الأطعمة على الطاولة) - الانتقال إلى المدرسة - تشذيب عشب الحقيقة - ترتيب السرير.

مدة اللعبة: يعود لقائد اللعب تقدير المدة، فإذا شعر أن اللعبة لم تعد تثير اهتمام الولد فليتوقف.

حياتي بالصور:

التحضير: استخرج من المجلات الصور العائدة إلى الحياة اليومية وألصقها على صحائف كرتونية، ثم اقتطعها إلى بطاقات صغيرة (بحيث تصبح كل صورة بطاقة).

فائدة اللعبة: تزويد الأولاد بدليل لتنظيم أوقاتهم وإعطاء تواريخ متسلسلة لعناصر حياتهم.

عدد اللاعبين: من ولد إلى ستة أولاد لئلا يصبح الشرح مملًّا ومضجرًا.

قواعد اللعبة: ضع أمام الأولاد البطاقات التي أعددتها واتركهم يتأملونها لمدة دقيقتين، ثم أعطِ البطاقات للولد الأول ليبدأ بتركيبها الواحدة تلو الأخرى وفقًا للترتيب الذي يراه مناسبًا، وعلى قائد اللعب في هذا الوقت تسجيل تسلسل البطاقات ثم تمريرها إلى اللاعب التالي وهكذا دواليك. وفيما بعد يستعيد كل لاعب البطاقات ويعيد ترتيبها وفقًا لتسلسلها مبررًا ترتيبه لها مستعينًا بقائد اللعب إذا لزم الأمر.

مثال: سرير، كوب، طبق، ملعقة كبيرة، قطعة رداء، محفظة، قطع حلوى صغيرة، غرفة استحمام، ثمرة، زينة عيد، معطف، مايوه للسباحة، دلو ورفش، زهرة، بيضة مزينة، شمس كبيرة، زوج مزالج...

أن يختار الأولاد الأشياء نفسها، فالملعقة ترمز إلى وجبة العشاء عند أدهم وإلى وجبة الصباح عند الآخر، ويرتبط المايوه في ذهن أحدهم برحلة الصيف أو بدروس السباحة في ذهن ولد آخر، المهم أن يكون الاختيار منسجمًا.

مدة اللعبة: دقيقتان لكل ولد.

<u>بدون ذنب وبدون رأس:</u>

تحضير اللعبة: أعد مجموعتين متشابهتين من الأشكال الملونة لكل ولد (أي المجموعة الأولى فيها مثلًا: قطة، بيت وكلب وشجرة والمجموعة الثانية فيها أيضًا: قطة، بيت وكلب وشجرة...).

فائدة اللعبة: بادئ ذي بدء تمرين ذاكرة الأولاد البصرية بواسطة الأشكال والألوان المقترحة عليهم، ومن ثمَّ تمكنهم في القسم الثاني من اللعبة من التمرن ذهنيًا على تجسيد الفكرة بطريقة "معاكسة".

عدد اللاعبين: عشرة لاعبين ليتسنى لكل لاعب التأمل جيدًا بالأشكال على الطاولة.

قواعد اللعبة: رتب الأشكال الملونة على نحو معين في خط مستقيم وحث الأولاد على النظر إلى هذا الترتيب لمدة دقيقتين. عليك تسجيل الترتيب الذي أعددته أنت، ثم أعطِ كل لاعب مجموعتين متطابقتين من الأشكال (مجموعة الأشكال الأولى هي نفسها المجموعة الثانية). وزِّع الأولاد في الغرفة حسبما يشاءون. رتِّب الأشكال على الطاولة، المطلوب من الأولاد خلال عشر دقائق عرض الأشكال على الأرض تبعًا للترتيب الأول، ثم عرض المجموعة الثانية وفقًا للترتيب المعاكس.

مدة اللعبة: تدوم اللعبة عشرين دقيقة وهي تتطلب من الأولاد جهدًا وتركيزًا كبيرين ولا يمكن تكرارها.

اجمع المفيد مع الممتع:

التحضير: حضِّر قائمة كلمات تدل على أشياء مفيدة أو ممتعة (محببة).

فائدة اللعبة: تمكين الأولاد من الإحاطة بمعنى المفيد أو الإحاطة بمعنى الممتع (المحبب). أضف إلى ذلك أن الطريقة في تنظيم اللعبة ستستدعي استخدام البرهان، وبالتالي التفكير.

عدد الأولاد: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح على الولد عددًا من الأشياء يطلب منه تصنيفها في خانة "مفيد" أو "محبب". بعض هذه الأشياء يحتمل التصنيفين.

مثال: العطر، قطعة الحلوى، المرآة، السيارة، الشمس، الزهرة، المدرسة، حبل، العطلة، العقد، الهدية، الشوكولا، التليفزيون، المال..

مدة اللعبة: نصف ساعة كحد أقصى.

الآن وقد عرفت نفسي جيدًا..

ماذا لو نظرت إلى الآخرين؟

تلبي الألعاب التالية متطلبات الأولاد في كافة الأعمار.

- هل الآخرون مختلفون عني؟
- ماذا يشبهون؟
- هل أحتاجهم؟ لماذا؟ وماذا يفعلون؟
- ماذا تفيد الأشياء؟

أرني وجه التشابه بيني وبينك

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: المقارنة مع الآخر واكتشافه انطلاقًا من صورته.

عدد اللاعبين: غير محدد، إنما يجب أن يكون الأولاد زوجين زوجين؛ أي أن كل مجموعة مؤلفة من ولدين اثنين.

قواعد اللعبة: وزِّع الأولاد زوجين زوجين (يفضل أن يكون الشريك من الجنس ذاته أي بنتين - صبيين وهكذا دواليك). اترك للزوجين ثلاث دقائق ليكتشف كل منهما أكبر عدد من أوجه التشابه فيما بينه وبين شريكه، الرابحون هم الذين يكتشفون أكبر عدد ممكن من أوجه التشابه.

مثال: كلانا: عيناه كستنائيتان، فقد سنا، يملك جوربين وحذاء له شرطي، وقميصًا له أزرار، في ركبته خدش، على ذراعه كدمة زرقاء، إلخ..

مدة اللعبة: ربع ساعة.

هل ترى أنني تغيرت؟

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: إنها لعبة يلاحظ فيها الواحد الآخر.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: يجلس الأولاد على الأرض، ويبقى أحد الأولاد الذي اختاره قائد اللعب واقفًا لينظر الآخرون إلى شعره، وثيابه، وحليه وحذائه.. بعد ثلاث دقائق يخرج الولد برفقة قائد اللعب الذي سيغير تفصيلًا صغيرًا: يخفض أحد الجاربين، ينقل (توكة) الحزام، يغير حلقة الحزام الجانبية، يحل أحد أزرار القميص، ثم يدخل الولد ويسأل: "هل ترون أني تغيرت؟". يبدأ الأولاد باقتراح أجوبتهم، وأول من يذكر التغيير الحاصل يكون الرابح.

مدة اللعبة: امنح الأولاد ثلاث دقائق لاكتشاف التغيير، وبالإمكان معاودة اللعبة قدر ما تشاء.

صحّ أم خطأ؟

التحضير: لا تحضيرات.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة لدى الأولاد وتعليمهم كيفية التعرف إلى بعضهم البعض بصورة أفضل.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: اختيار ثلاثة أولاد ليمثلوا أمام رفاقهم، أمهل المجموعة دقيقة ليحدقوا جيدًا فيهم، وبعد ذلك فليخرج الثلاثة من الغرفة. اقترح على أحد أفراد المجموعة ثلاثة تأكيدات (اقتراحات): جوربا عمر أحمران، حزام مريم من جلد، لون جلدة ساعة زيد أسود. على الولد ذكر الجواب الصحيح الوحيد من بين الأجوبة التي ذكرت.

اقترح سلسلة أخرى من التأكيدات على ولد آخر، ثم على ثالث ورابع.. وما أن يكتشف ثلاثة من اللاعبين الأجوبة الصحيحة حتى يعاد إدخال الأولاد الثلاثة من الخارج، ويخرج مكانهم الرابحون الثلاثة وتستمر اللعبة.

إذا أردتم تعقيد اللعبة اجعلوا تأكيداتكم (اقتراحاتكم) تتناول مظهر الأولاد على أن تُخطئوا عمدًا في الولد الذي تنسبون إليه التأكيد (الذي تصفونه).

مدة اللعبة: كرِّر اللعبة أربع أو خمس مرات على ألا تتجاوز المدة العشرين أو الثلاثين دقيقة.

هل أستطيع؟

التحضير: ألف عدة نصوص تصف فيها الولد في حالات مسموحة أو ممنوعة.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من التفكير في الضوابط الشخصية وفي تلك المفروضة عليه في محيطه، إنها البداية لتكتسب شخصيته البعد الاجتماعي.

عدد اللاعبين: لاعبان إلى ثلاثة لاعبين كحد أقصى.

قواعد اللعبة: عرض النصوص واحدًا واحدًا على الأولاد وتركهم يفكرون؛ ثم مناقشة الأجوبة جماعيًّا: لماذا هذا مسموح؟... لماذا هذا ممنوع؟.... اقتراح حالات فيها غرابة وسط حالات أكثر وضوحًا.

أمثلـة: مريم تصعد إلى الباص، تقترب من سيدة وتقول لها: "عفوًا سيدتي، هل لك أن تتخلي عن مكانك من أجلي؟".

عمر يدخل إلى الفرن ويقف في الصف خلف آخر شخص وينتظر دوره ليطلب خبزًا.

هالـة جالسـة إلى المائـدة مـع أهلهـا وأصدقائهـم تقاطـع والدهـا وهـو يتحـدث عـن كيفيـة قيامـه

بتصليح سيارته لتتحدث عن آخر شجار وقع بينها وبين صديقتها.
ندى اشترت قطعًا من الحلوى، فرمت الأوراق على الطريق.
مدة اللعبة: نصف ساعة تقريبًا.

الشخصية الغامضة:

التحضير: لا تحضيرات.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من استكمال معطيات كان قد سجلها في اللا وعي عن راشد أو ولد آخر من محيطه، وتحديد هذه الشخصية على وجه أفضل.
عدد اللاعبين: لاعب أو أكثر، يتعاقب الأولاد على اللعبة.

قواعد اللعبة: يختار قائد اللعبة ولدًا، ثم يقوم هذا الأخير بإضمار شخص من محيطهما المشترك هو الشخص الغامض الذي يطلب من قائد اللعبة اكتشافه، ويطرح القائد أسئلة متعلقة بمظهر الشخص الخارجي وبشخصيته، ثم يجيب الولد بأدق إجابة ممكنة. تجدر الإشارة هنا إلى أن معاني القامة والعمر ولون الشعر والجمال هي معان لا تزال ذاتية في هذا العمر، لتكون كبيرًا يكفي أن تكون أكبر من بابا، ولتكوني جميلة جدًا يكفي أن ترتدي فستانًا مخرمًا، ولتكون صارمًا يكفي أن تكون قد رفضت يومًا حبة حلوى.
يعطي الطفل مع كل سؤال مقياسًا يبني عليه تقديره.

مثـــال:

- هل الشخص الغامض أكبر أو أصغر سنًّا من والدك؟
- أصغر أم أكبر سنا من أختك نجاة؟
- هل لون شعره أغمق أم افتح من شعر مها؟
- مدة اللعبة: لا تتطلب اللعبة جهدًا خاصًّا، لذا يترك للقائد تقدير المدة.

لكل أداته:

التحضير: اقتطع من المجلات صورًا وقم بلصقها على كرتونة رقيقة، ثم فصلها على قياس الصورة، واجعل من كل صورة بطاقة.

فائدة اللعبة : تدريب الولد على تحديد العلاقة الدقيقة بين الأشخاص والأشياء.

عدد اللاعبين: لاعب أو أكثر، وكل ولد يلعب بدوره.

قواعد اللعبة: انشر البطاقات على الطاولة، واذكر لائحة أسماء على الولد ليربط بينها وبين هذه الأشياء.. على الولد أن يخصص غرضًا لكل شخص، بعد ذلك أعد قراءة لائحتك كلما طلب الولد ذلك، لاسيما إذا تلاءمت عدة أشياء مع عدة أشخاص.

مثـــال: البطاقات: العطر، الطنجرة، السيارة، الخشخيشة، الشامبو، الشوكولا، علبة السجائر، البقرة، الحلي والسمكة.

لائحة الأسماء: بابا، بائع السمك، الصائغ، الطباخ، الرضيع، فرشاة الشعر، الحلواني، ماما، بائع التبغ، مزارع.

ملاحظة: تستخدم الماما الطنجرة غير أن الطباخ لا يعطر نفسه كثيرًا. في المقابل، بابا يدخن وقد يملك بائع التبغ سيارة.

مدة اللعبة: إذا اشترك عدة أولاد في اللعبة حدد وقتًا للاختيار، وذلك لتسريع وتيرة اللعبة، ثم خصص ثلاث دقائق لكل لائحة، ويمكنك إعادة اللعبة باعتماد لوائح جديدة.. يواظب على ذلك حتى يشعر قائد اللعبة بأن الأولاد قد تعبوا.

أساعد الماما في التسوق:

التحضير: تحضير قوائم مشتريات مختلفة لكل لاعب.

فائدة اللعبة: الهدف أن يكتشف الأولاد تجار الحي.

عدد اللاعبين: من أربعة إلى ستة أولاد حتى لا تصبح اللعبة مضجرة.

قواعد اللعبة: لكل ولد لائحته التي تسحب بالقرعة، ثم تقرأ الأولى للاعب الأول وهكذا تباعًا، وعند ذكر كل سلعة يجب على الولد أن يذكر التاجر المختص ببيعها.

مثال: الحليل (السمان)، الجزر (بائع الخضار، سمان، بقّال)، تصليح الأحذية (الإسكافي)، القطن (الصيدلي)، النقانق (اللحام أو الجزار)، ماء الجافيل (بائع الخردوات)، شريط الحرير (بائع الأقمشة)، الطابع البريدي (البريد أو كشك السجائر)، الكعك (الخباز أو الفران)، الحلوى

(الحلواني)، الأسبرين (الصيدلي)، الجريدة (المكتبة)، المسامير (بائع الخردوات)؛ أو أيضًا: الدجاج (بائع الفراريج)، بيغونيا (بائع الزهور)، دفتر (مكتبة)، جوارب (بائع النوفوتية)، تنظيف السروال (المصبغة)، كريم التجميل (العطار)، المرآة (بائع الزجاج)، بذلة (الخياط)، عقد (الصائغ)، قطع الإسكالوب (اللحام - الجزار)، شنطة (بائع المصنوعات الجلدية)، كرة اللعب (بائع الأدوات الرياضية).

مدة اللعبة: على الأولاد أن يجيبوا فورًا، وعلى كل لائحة ألا تتجاوز مدتها الثلاث دقائق، لا سيما وأن عدد اللاعبين كبير نوعًا ما بحيث قد تصبح اللعبة مملة.

المقابلــة:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: تمكين الولد من الإحاطة بمهنة ما، وتدريبه على الاستنتاج.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: إخراج أحد الأولاد من الغرفة واختيار اسم مهنة، ثم مناقشة خصائص المهنة مع الأولاد بإعطائهم مواصفات دقيقة عن المهنة التي اختيرت. أدخل الولد الواقف خارجًا إلى الغرفة.. يجب على هذا الولد طرح أسئلة على ممثل صاحب المهنة وعلى هذا الأخير الإجابة بإعطاء بعض التفصيلات إذا لزم الأمر. إذا تعذر عليه الإجابة يستطيع أن يساعده ولد آخر، ويطرح على المستجوب خمسة عشر سؤالًا للإجابة عنها.

مثــال:

- صباح الخير سيدي، هل تبيع شيئًا؟
- نعم يا سيدتي، داخل محلي.
- هل تشتري ما تبيع جاهزًا؟
- ليس كل الأشياء، إنما بعضها.
- هل تستخدم الحنطة؟
- نعم، سيدتي.
- هل أنت فران (خباز)؟
- لا، سيدتي.
- هل تبيع الحبوب؟
- لا، سيدتي.
- هل تصنع الكاتوه؟
- نعم، سيدتي.
- هل أنت بائع حلوى؟
- نعم، سيدتي.

مدة اللعبة: يجب ألا يتجاوز اكتشاف مهنة ما العشر دقائق، لا مانع من تكرار اللعبة مرارًا، يُترك لقائد اللعبة تقدير درجة إرهاق اللاعبين.

انهض أيها المتهم:

التحضير: ضع عددًا من الأغراض المتداولة على الطاولة: فنجان، صحن، طنجرة، شوكة، كتاب، مزهرية، صحن صغير، مبراة، مفكرة...

فائدة اللعبة: تجبر اللعبة الولد على وصف الأشياء وصفًا دقيقًا:

خصائصها الخارجية، طريقة استعمالها، مواضعها الصحيحة.

عدد اللاعبين: عدد اللاعبين مزدوج (أي كل ولدين يشكلان مجموعة).

قواعد اللعبة: قسِّم اللاعبين أزواجًا، ثم سلِّم غرضًا لكل زوج، وأمهله دقيقتين لتأمل الغرض والتفكير في مواصفاته واستخداماته. اختر بالقرعة اسم الولد الذي سيلعب دور المتهم، وبهذا يكون الثاني محققًا، وابدأ الاستجواب.

مثال:

المحقق: متهم! انهض وبيِّن لنا أوصاف هذا الغرض ومجالات استخدامه.

المتهم: سيدي الرئيس، إن هذا الفنجان موضوع على صحن صغير وله قبضة. نسكب القهوة أو الشاي أو الشكولا فيه ونحرك، ننتظر حتى تفتر، ثم نمسكه ونشرب... حين الانتهاء نضعه في المجلى ونغسله ثم نعيده إلى الخزانة.

المحقق: أيها المتهم، إفادتك ناقصة، ما لون الفنجان؟ لماذا له قبضة؟ هل تم تحضير القهوة، الشاي أو الشكولا؟ أما تزال ساخنة؟ هل نضع السكر؟ بماذا نحرك؟ هل نمسح الفنجان بعد غسله؟

كل سؤال يجده المحقق يربحه نقطة، ثم تعكس الأدوار بعد ذلك المتهم يصبح محققًا والمحقق متهمًا والمطلوب وصف غرض جديد.
مدة اللعبة: عشر دقائق.

الكلمة الدخيلة:

التحضير: حضر لوائح من ست كلمات على أن تكون لخمس كلمات منها نقطة مشتركة، أما الكلمة السادسة فغريبة عنها.

فائدة اللعبة: تتطلب اللعبة من الأولاد بعض التفكير في الغاية من الأشياء المعروضة عليهم.

عدد اللاعبين: من أربعة إلى ستة أولاد لنضمن حسن سير اللعبة؛ ولأن الأجوبة شفهية فإن اللعبة عُرضة للتحول إلى فوضى إذا زاد عدد الأولاد عن ذلك.

قواعد اللعبة: اقترح على الأولاد لوائح لأشياء محضرة سلفًا، والرابح هو الذي يكتشف الكلمة الدخيلة أولًا.

مثـال:
ملعقة، مصفاة، مغرفة، شوكة، مطرقة، سكين. (الكلمة الدخيلة: المطرقة).

شارع، جادة، زاروب، شاطئ، درب، طريق. (الشاطئ).
كتاب، مغلف، دفتر، ممحاة، قلم، مفكرة. (المغلف).
شرشف، غطاء، منشفة، وسادة، فراش ريش، مخدة (المنشفة).
مدة اللعبة: حوالي ربع الساعة للمحافظة على انتباه الأولاد.

زيارة إلى حديقة الحيوانات:

التحضير: جهِّز لوائح تضم خصائص لحيوانات عدة.

فائدة اللعبة: درس أولي في العلوم الطبيعية، يكتشف فيه الولد كلمات مثل: اللبون، البياضة (الحيوانات التي تبيض)، الكاسر (آكل اللحوم)، العاشب (آكل العشب)، الحشري (آكل الحشرات)، الثغاء، النقيق، الخوار.

عدد اللاعبين: واحد أو أكثر.

قواعد اللعبة: اقترح على مجموعة الأولاد لائحة أولى. الرابح هو أول ولد يعثر على الجواب الصحيح. إذا اهتدى إلى الجواب الصحيح عند أول عرض للائحة الأوصاف والخصائص يأخذ عشر نقاط، أما إذا اهتدى عند العرض الثاني فيأخذ تسع نقاط... وهكذا.

لائحة نموذجية من الاقتراحات:

- حيوان لبون أو بياض.

- حيوان كاسر، عاشب، قارض، حشريّ..
- حيوان ضخم، كبير، متوسط، صغير، صغير جدًّا.
- حيوان يعيش في قطيع أو منفردًا.
- نماذج من السكن.
- يؤكل أو لا يؤكل.
- هل يستطيع السباحة أو هل يستطيع التنفس؟
- هل يوضع في البيت أم في الحديقة؟
- أي صوت يخرجه؟

مثال: حيوان ذو صوف - لبون - عاشب - متوسط الحجم - يعيش في قطيع - يأوي إلى حظيرة - يؤكل من لحمه - يتنفس ولا يحسن السباحة - ممكن وضعه في الحديقة - وهو يثغو.

الجواب: الخروف.

مدة اللعبة: أعط الأولاد مدة عشر دقائق لاكتشاف اسم الحيوان. تكرر اللعبة حتى يتعب الأولاد.

<u>الحمامة تطير:</u>

التحضير: توضع قوائم بأشياء وحيوانات بحسب مواضيع معينة ليتم عرضها فيما بعد على الأولاد.

فائدة اللعبة: تمرين ممتاز لردود الفعل، يتيح من جهة أخرى اختبار معلومات الولد ويساعده على إغناء مخزونه اللغوي في المفردات.

عدد اللاعبين: أعط للأولاد موضوعًا مثل:

"الحمامة تطير"، على الأولاد أن يرفعوا أيديهم عندما يكون الاسم المذكور يدل على حيوان أو شيء يطير، وتبقى الأيدي مسبلة إن لم يكن الشيء المذكور مما يطير.

"السمكة تسبح": اللعبة نفسها، نختار حيوانات أو أشياء تسبح أو لا تسبح في الماء.

"يؤكل منها، يشرب منها": هذا موضوع أصعب بعض الشيء، اطلب من الولد أن ينهض عندما يتصل الأمر بما يؤكل، وأن يجلس عندما يتعلق الأمر بما يشرب.

مثـــال:

الحمامة تطير: كنار، نسر، عرائس النيل، ذبابة، فيل، طنان، ببغاء، ابن عرس، شسوط، قمع، طائرة، طيارة ورق، صحن، سندان، خروف، بقرة، لقلق، مالك الحزين، حجل، أرغن...

السمكة تسبح: حوت، سلحفاة، غواصة، مركب، لقز، ترويت، سردين، غزالة، ظبي، قرش، حنكليس، إبرة، إربيان (سرطان)، أخطبوط، سلة، سلطان إبراهيم، مقلمة، أكورديون.

تؤكل، تشرب: ينسون، ليموناضة، بيفتيك، سباغيني، جينة، كاكاو، كرفس، طرى، شاي، شراب اللوز، لبن عيران، توت، كوسكوس، كعكة، بلورية، بقلاوة، شعيبية، كنافة، حلاوة الجبن.

مدة اللعبة: عشرون دقيقة كحد أقصى، إذ تتطلب اللعبة بعض التركيز من الأولاد.

الألعاب الترفيهية

هذه الألعاب تُجسِّد المعطيات المذكورة آنفًا، فالولد يفهم أكثر معنى "داخل - خارج - بجانب" إذا أدخل جسده وأخرجه من علبة، ويتجسد له بوضوح أكبر معنى "فوق - تحت - بين - يمين - يسار" إذا رأى هذه المفاهيم مجسَّدة، وأخيرًا: سينفس الولد عما في نفسه، ويطلق ضحكاته وحركاته خلال هذه الألعاب.

عبور الحواجز في يوم ممطر:

التحضير: تنظيم ممر مليء بحواجز وعوائق على الولد تجاوزها، تأمين مظلة (شمسية).

فائدة اللعبة: تعديل أو تغيير المعطيات التي اكتسبها الولد عن جسده لا شعوريًّا.

عدد اللاعبين: عشرة.

قواعد اللعبة: يعطى إلى اللاعب الأول المظلة المفتوحة، ويطلب إليه السير طوال الممر والمظلة بيده.. سيكون على الولد المرور تحت الحبل والحبو بين المقاعد وتسلق كومة أثاث والنزول عنها بدون أن يصطدم بشيء. يُعاد الاختبار من بدايته إذا ما قلب الولد أحد الأغراض أو اصطدم بها... تُحدد مدة الاختبار... والرابح هو ذلك الذي يُنهي مسيرته في أقصر مدة.

مدة اللعبة: لا وقت ضائع في اللعبة؛ لأن الأولاد المتفرجين يشاركون زميلهم اللاعب أثناء الاختبار.

السارق وشريكه

التحضير: أحضر طاولة ومقعدين وعدة أغراض غير قابلة للكسر بسهولة على أن يكون لها ماسكات.

فائدة اللعبة: اختبار مركزة حركة الولد في المكان واللعب عن طريق قلب الحركات.

عدد اللاعبين: يلعب الأولاد زوجين زوجين، ويمكن تشكيل ثلاثة أو أربعة أزواج.

قواعد اللعبة: ضع مقعدًا صغيرًا (طبلية) أمام الطاولة وآخر عليها، ركز أربعة أو خمسة أشياء على الطبلية الموضوعة على الطاولة، ثم عصب عيني أحد اللاعبين وأجلسه أمام الأشياء، أما اللاعب الثاني فأجلسه في الجهة المقابلة، يطلب من اللاعب المعصب العينين أن يمسك الأشياء ويضعها على الطبلية الموضوعة على الأرض بأسرع وقت مسترشدًا بتعليمات شريكه: أعلى، أوطى، جنب، تحت.

مدة اللعبة: يمنح كل زوج ثلاث دقائق كحد أقصى لنقل الأغراض إلى أسفل.

التيس العنيد:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: تعليم الأولاد جسديًّا معنى الشيء وضده.

عدد اللاعبين: بين العشرة والاثني عشر ولدًا.

قواعد اللعبة: يطلب من الأولاد أن يمشوا على اليدين والقدمين، ثم تلقى عليهم الأوامر ليغيروا من وضعية أجسادهم، وعلى الولد تنفيذ الأمر بشكل معكوس.

مثال: تقدم (تراجع) - احني رأسك (ارفع رأسك) - اثنِ ذراعك (مد ذراعك)..

مدة اللعبة: ربع ساعة لئلا يرهق الأولاد.

توأمي عديم المهارة فعلًا!

التحضير: مرآة كبيرة، كرسي، علبة مع غطائها، بعض الأغراض الصغيرة الحجم، شريط أو خيط.

فائدة اللعبة: تنمية التنسيق بين الحركات والمركزية الحركية للولد.

قواعد اللعبة: ضع العلبة وغطاءها على الكرسي، فضلًا عن بعض الأشياء التي يمكن إدخالها في العلبة. ركِّز الكرسي على بُعد متر واحد من المرآة، أجلس الولد أمام المرآة في وضعية جانبية بالنسبة لها. على الولد وضع الأغراض داخل العلبة وإقفالها، ثم ربط خيط أو شريط حولها، بينما ينظر إلى نفسه كل الوقت في المرآة فيرى ما يقوم به معكوسًا.

مدة اللعبة: تتطلب هذه اللعبة تركيزًا كبيرًا، لذا يُستحسن عدم إطالة اللعبة إلى أكثر من ثلاث دقائق وهي مدة طويلة على كل حال.

الإنسان الآلي الجهنمي:

التحضير: لا شيء، وإنما يُستحسن اللعب في الخارج أو داخل غرفة فسيحة.

فائدة اللعبة: المطلوب تمرين الأولاد على تنسيق حركاتهم... اللعبة سهلة إذا ما تعلق الأمر بفصل بعض الحركات عن أجزاء عدة من الجسم، مثل: الساقين واللسان والذراعين والجذع، ولكنها تتعقد بعض الشيء حين يكون المطلوب تنفيذ حركات مختلفة بواسطة الذراعين أو الساقين.

عدد اللاعبين: غير محدد إذا تمت اللعبة خارجًا، أما إذا تمت اللعبة داخل غرفة فلا بد من تحديد العدد بما يتناسب مع مساحة الغرفة.

قواعد اللعبة: يقف الأولاد مقابل قائد اللعب الذي تفصل بينه وبينهم مسافة لا تقل عن متر ونصف. يُعطى القائد أوامر لابد للأولاد من تنفيذها، ستكون الحركات في البدء بسيطة جدًّا: "حك أذنك، ارفع الساق اليمنى، اجلس القرفصاء"، ثم أكثر تعقيدًا: "مد لسانك، مد لسانك وحك أنفك، مد لسانك، حك أنفك وارفع ساقًا واحدة؛ مد لسانك وحك أنفك، ارفع ساقًا واحدة وحك رأسك". يخرج من اللعبة الأولاد الذين لا ينفذون جميع الأوامر.

مدة اللعبة: خمس عشرة دقيقة كحد أقصى. تتطلب اللعبة من الأولاد جهدًا جسديًّا فائقًا.

قال فلان..

التحضير: علبة كرتونية فارغة لكل ولد، تنظم اللعبة في الخارج أو داخل غرفة فسيحة.

فائدة اللعبة: التآلف مع الأضداد: أمام - خلف، داخل - جنب، داخل - خارج... ومع الأفعال التي تفترض حركة الدخول أو الخروج. وتتطلب اللعبة انتباهًا من الأولاد بحيث لا ينفذون الأوامر إلا إذا سبقها الفعل: قال....

عدد اللاعبين: غير محدد خارجًا، ومحدد في الداخل وفقًا للمساحة المتوفرة.

قواعد اللعبة: صف العلب على أن يكون ما بين العلبة والعلبة مسافة متر، ثم ضع لاعبًا بقرب كل علبة. بعد ذلك فليصدر القائد الأوامر على أن يسبق بعض الأوامر عبارة قال... فيما لا يسبق بعضها شيء. يفترض من الأولاد عدم الاستجابة لأي أمر غير مسبوق بعبارة "قال"..

مثال: قال فلان "داخل في العلبة"، قال فلان: "اخرج من العلبة"، "دُر حول العلبة" (لا ينفذ هذا الأمر)، قال فلان: "داخل"، قال فلان: "جنب"، "في الداخل" (لا ينفذ هذا الأمر)...

استخدم عبارات: أمام، خلف، داخل، خارج، جنب، در حول، ادخل، اخرج، ادخل إلى، اخرج من...

مدة اللعبة: خمس عشرة دقيقة كحد أقصى، إذ تتطلب اللعبة من الأولاد انتباهًا متواصلًا وجهدًا جسديًّا فائقًا.

ماما هل تريدين؟

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: اللعب بواسطة الجسد.

عدد اللاعبين: اثنا عشر لاعبًا تقريبًا.

قواعد اللعبة: ارسم خطين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر حوالي أربعة أمتار. ثم اطلب من الأولاد أن يصطفوا على أحد الخطين مقابل الخط الثاني، ثم تمركز على هذا الخط وظهرك موجه إلى الأولاد، ثم فليسأل كل ولد حسب دوره السؤال "ماما هل تريدين؟"، إذا أجاب قائد

اللعب بـ "لا"، يبقى الولد في مكانه، وإذا أجاب بـ "نعم"، يسأل الولد: "كم تريدين؟" يمكن لقائد اللعب أن يختار بين:

- خطوة عملاقة.
- خطوة نحلة (وضع رجل أمام الثانية).
- وثبة قملة (قفزة برجلين ملتصقين).
- تقهقر (خطوة إلى الوراء).
- شمس (دورة حول الذات).

على قائد اللعبة التيقظ ومحاولة دوزنة هذه التعليمات لئلا يحرم أي ولد من حقه في اللعب، وفي هذه اللعبة لن يكون الفارق بين المنتصر والآخرين كبيرًا؛ لأن الجميع سيكونون قريبين جدًّا من الخط المقابل، أما الربح فسيكون من نصيب الأقوى جسديًّا، وذلك أثناء الوثبات العملاقة وقفزات القملة أو الدوران حول الذات.

مدة اللعبة: مباراة واحدة.

<u>الساحرة والفارس الجميل:</u>

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: لعبة حركة ومرح.

عدد اللاعبين: عشرون لاعبًا كحد أقصى.

قواعد اللعبة: عيِّن ولدا ليمثل دور الفارس الجميل وآخر ليمثل الساحرة، أما الآخرون فيتحركون في ساحة اللعب. تحاول الساحرة مسهم ليناموا.. على الولد الذي مسته الساحرة أن يغمض عينيه ويضع يديه على رأسه، ولكن فارس الأحلام يستطيع إيقاظ النائمين بتقبيلهم، وإذا مست الساحرة الفارس تكون الرابحة وعندئذ يعاد اللعب بعد تعيين زوج جديد (ساحرة - فارس جميل). سيكون الأولاد حلفاء الفارس وعليهم "التضحية" بحياتهم من أجل منع الساحرة من لمس الفارس. بالمقابل إذا عانق الفارس الساحرة يكون هو الرابح.

مدة اللعبة: نصف ساعة تقريبًا بيد أن اللعبة تتطلب مواجهة جسدية.

صائد الأرانب:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: لعبة حركة ومرح، تتطلب سرعة ومهارة.

عدد اللاعبين: من عشرة إلى خمسة عشر لاعبًا.

قواعد اللعبة: اجمع اللاعبين في مكان مزروع بالأشجار فيه أماكن يستطيع الأولاد الاختباء فيها... على قائد اللعبة أن يدير وجهه إلى إحدى الأشجار، ويعلن: "انتبه، ها هو الصياد، أسمعه يقترب، اختبئي أيتها الأرانب الصغيرة... سأعد حتى ١٥: ١، ٢، ٣، ٤، ٥....." وعندما يصل إلى العدد "١٥" يلتفت القائد ويخرج من اللعبة كل من لم يتسن له أن يختبئ، ثم تعود الأرانب إلى الغابة ويعود قائد اللعبة ليسند رأسه، ويعلن: "انتبه ها هو

الصياد، ها أنا أسمعه يقترب، اختبئي أيتها الأرانب الصغيرة.. سأعد حتى العشرة: ١، ٢، ٣، ٤...“، وعندما يصل إلى العدد ”عشرة“ يلتفت ويخرج من اللعبة الأرانب غير المختبئين. ثم يعاود اللعب بالقول: ”.... سأعد حتى الخمسة...“، ثم يقول: ”أنا وحدي“. في النهاية سيكون الرابحون هم الأرانب الذين لم يخرجوا من اللعبة.

مدة اللعبة: اللعبة تدور بسرعة، لذا يمكن لعب عدة مباريات.

لعبة الصقر:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: إن هذه اللعبة على غرار كل الألعاب التي يُفترض أن يمسك فيها الولد بالآخر وهي مليئة بالحيوية والنشاط، فهي تعطي الأولاد فرصًا للحركة والصراخ وللاستفادة من المساحة المتوفرة، إنها ألعاب يفرج وينفس فيها الأولاد عما في أنفسهم من طاقة.

عدد اللاعبين: من اثني عشر لاعبًا إلى ستة عشر لاعبًا.

قواعد اللعبة: اختر ولدًا ليقوم بدور صقر ثم ارسم خطين متوازيين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر مسافة ستة أمتار. بعد ذلك اطلب من الأولاد الغزلان أن يصطفوا على أحد الخطين، أما الصقر فعليه الوقوف في وسط المسافة بين الخطين. يقول الأولاد اللازمة:

- ”الغزلان: يا صقر“.
- الصقر: أين الأولاد؟

- الغزلان: في الغابة.
- ماذا يفعلون؟
- يعملون فيها.
- أية مهنة؟
- مهنة النجار.
- هل يجب قتلهم؟

(ملاحظة: تستطيعون تأليف أية لازمة ترون أنها الأنسب والأكثر تقبُّلًا من الأولاد).

إذا أجاب الصقر لا، تبقى الغزلان في أماكنها، وتعاد اللازمة، فإذا أجاب بـ "نعم" توجب على الغزلان الانتقال إلى الخط المقابل فيحاول الصقر مس أكبر عدد منها، والغزلان التي يمسها تتحول إلى مساعدين له.. تستطيع محاوطة الغزلان الأخرى في المقطع الثاني، غير أن للصقر وحدة الحق في تحويل الغزال إلى مساعد عند مسه عندما لا يبقى غير غزال واحد يعلن عن فوزه، فيقوم الرابح عندئذ بلعب دور الصقر.

مدة اللعبة: تحاشيًا للإرهاق الجسدي والتوتر العصبي يجب ألا تتجاوز مدة اللعبة النصف ساعة.

المفتش:

التحضير: خيط طويل وحلقته ستارة (برادية).

فائدة اللعبة: الملاحظة والسيطرة على الذات.

عدد اللاعبين: اثنا عشر لاعبًا على الأقل لتشكيل دائرة أو حلقة.

قواعد اللعبة: يشكل الأولاد دائرة، وبعد إعدادها إعدادًا جيدًا يجلسون على الأرض، ثم يتم اختيار لاعب من بين الأولاد ويطلب منه الجلوس في وسط الدائرة، بعد ذلك مرِّر الخيط الطويل خلف الأولاد، على كل ولد الإمساك به بكلتا يديه فيختفي بذلك الخيط عن ناظري اللاعب.. في طرف الخيط اربط حلقة ستارة وضعها في اليد اليمنى لأول ولد في الدائرة وعندئذ سيكون على هذا الولد نقل الحلقة أولًا من يده اليمنى إلى يده اليسرى، ثم إلى يد الولد الثاني اليمنى... لتأمين انتقال الحلقة بسهولة يطلب من الولد رفع يده التي تمسك بالحلقة لتتصل باليد التالية. يجب تنفيذ هذه الحركة بأكبر قدر من السرية لئلا يلاحظ لاعب الوسط ذلك. في النهاية على اللاعب تعيين الولد الذي يعتقد أن الحلقة بحوزته، فإذا أصاب انتقل هذا الأخير ليحل محل لاعب الوسط واللاعب المصيب يحل محل اللاعب الجديد في الدائرة... وتعود الحلقة لتكمل سيرها.

مدة اللعبة: لأن اللعبة هادئة يسمح بإطالتها للإفساح في المجال أمام عدد أوفر من الأولاد للحلول مكان اللاعب في الوسط، ولكن يجب ألا تتجاوز المدة الثلاثين دقيقة.

عيون الشبكة:

التحضير: آلة تسجيل مع كاسيت لموسيقى ذات حركة وحيوية.

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية تتيح للأولاد اللعب مستخدمين أجسادهم.

عدد اللاعبين: لا يقل عن العشرين.

قواعد اللعبة: تشكيل حلقة (دائرة) من نصف عدد الأولاد لتكون بمثابة عيون الشبكة على أن يكون باقي الأولاد هم الأسماك الصغيرة، ثم تشغيل الكاسيت. يقوم أولاد الحلقة بالدوران ببطء محتفظين بأذرعتهم ممدودة أفقيًا، ثم تروح الأسماك الصغيرة وتجيء داخل الدائرة وخارجها مارة تحت أذرع الأولاد في الدائرة، وما أن يوقف قائد اللعبة الموسيقى حتى تسدل الأذرع فتؤسر الأسماك داخل الشبكة، والأولاد الذين يبقون خارج الشبكة هم الأسماك الناجية.... تنضم الأسماك السجينة إلى الدائرة ويعاد تشغيل الكاسيت لتصدح الموسيقى... بعد أسر جميع الأسماك تقلب الأدوار فتتحول عيون الشبكة إلى أسماك والعكس بالعكس.

مدة اللعبة: المدة وقف على حيوية اللاعبين وإتاحة الفرصة لكل ولد حتى يكون عين شبكة مرة وسمكة مرة أخرى.

راجلًا، على صهوة جواد أو بالسيارة:

التحضير: مقعد مستطيل يتسع لثلاثة لاعبين.

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية تتيح لجسد الولد أن يلعب، وهي تتطلب انتباهًا وسرعة.

عدد اللاعبين: غير محدد في الأصل، ولكن عدد المقاعد المتوفرة قد يحد العدد.

قواعد اللعبة: أوقف ثلاثة أولاد حول المقعد، واحد عند كل طرف والثالث في الوسط بعد ذلك يبدأ قائد اللعب بإطلاق الأوامر.

مثــال:

راجلًا: يقف الولد على يمين المقعد.

على صهوة الجواد: يمتطي الولد المقعد.

بالسيارة: يجلس الولد بشكل عادي على المقعد.

فى البدء يطلق الأوامر ببطء ليفسح المجال أمام الأولاد لاستيعاب الوضعيات، ثم يسرع تدريجيًّا الأوامر لاختبار ردود فعلهم، ثم يتم إخراج اللاعبين الذين يخطئون في تنفيذ الأمر الصادر لهم.. الفريق الرابح هو الفريق الذي يبقى آخر عضو فيه على المقعد...تجنَّب اللعب بأكثر من ثلاثة لاعبين لكل مقعد تحاشيًا للكلمات والركلات أثناء الحركة.

مدة اللعبة: ربع ساعة على الأكثر، نظرًا لما تتطلبه اللعبة من جهد جسدي وعصبي. وإذا ما انقضت الفترة وبقي أكثر من رابح أعلن أسماء الرابحين ولا تنتظر حتى يحرز واحد منهم الانتصار لأنكم تلعبون لعبة ترفيهية لتستريح فيها النفس، فلا تنسوا ذلك.

<u>لعبة الرمية:</u>

التحضير: ارسم على الأرض مربعًا كبيرًا بالطبشور وقسِّمه إلى خمس وعشرين خانة، ارسم بسرعة شيئًا مألوفًا في كل خانة: طنجرة، ملعقة، شوكة، قصعة، مقص، كتاب، نظارتين، قبعة، منديل، عشبة، زهرة، فلينة، صوف، مطرقة، زر، مظلة، مسند، مرشة، سترة، ورقة شجرة، صحن، سلة، دمية، سيارة صغيرة، مفتاح، منفضة سجائر، قارورة زجاجية، حجر... فلتكن أشياء يسهل إيجادها تبعًا للظروف والمعطيات المحيطة بمجريات اللعبة.. احتط لتأمين علبة معدنية.

فائدة اللعبة: تنمية المهارة والملاحظة وردود الفعل.
عدد اللاعبين: أربعة أو خمسة لاعبين على الأكثر.

قواعد اللعبة: عيِّن بالقرعة ترتيب مرور الأولاد، ثم سلم الولد بحسب دوره العلبة المعدنية المستخدمة كرمية... المطلوب من كل ولد قذف العلبة المعدنية باتجاه الخانات والانطلاق بأسرع ما أمكن لإحضار الغرض المرسوم داخل الخانة المصابة، فإن خرجت العلبة من المربع أو وقعت راكبة على خانتين يخرج الولد من اللعبة ليحل محله لاعب آخر، وينتظر حتى يأخذ الجميع دورهم قبل أن يعود ويجرب حظه مرة أخرى. عندما يعود الولد ومعه الغرض أو الشيء المطلوب يعمد قائد اللعب إلى شطب الخانة الموافقة للغرض، ويسجّل عليها أول حرف من اسم الولد، وإذا أصاب لاعب هذه الخانة فيما اللاعب الأول يبحث عن الغرض المطلوب، يسجل رابحًا من يأتي بها أولًا، وبالمقابل إذا ما أصابت علبة أحد اللاعبين خانة مشطوبة، عليه التنحي للاعب آخر، أما الرابح فيكون الولد الذي جمع أكبر عدد ممكن من الخانات على اسمه بعدما تشطب كافة الخانات.

مدة اللعبة: يجب شطب كافة الخانات؛ لأن اللعبة متنوعة، فالمطلوب ربط المهارة بالتفتيش عن الأشياء.. في هذه اللعبة يمكن إطالة مدة اللعبة إلى الساعة، وإن تعذر على الأولاد إصابة الخانات الباقية الحرة على قائد اللعب مد يد العون لعدم إطالة المباراة.
لقضاء عصرونية بمناسبة الأعياد

لا تظنوا أن بإمكانكم إغلاق الباب على ولدكم وتركه مع ضيوفه الصغار قائلين له ولهم: "استمتعوا باللعب يا أولاد"! إن الأولاد من عمر أربع سنوات إلى سبع سنوات لم يتمرسوا

بقدر كافٍ على الحياة الجماعية لذلك نجد قدرتهم على "إدارة شئونهم بأنفسهم". تكاد تكون معدومة، إنهم بحاجة إليكم (كحاجتهم إلى معلمتهم في المدرسة) لابتكار الألعاب ووضع قواعد لها ثم العمل على لعبها جيدًا.

إن الألعاب التالية ألعاب ترفيهية، ولكنها ذات خلفية تربوية؛ ولأن عددها قليل يمكنكم إضافة بعض الألعاب التي شرحناها في باب "الألعاب الترفيهية".

سيدتي البائعة أريد أن أتذوق..

فائدة اللعبة: الاستفادة من العصرونية لإعطاء الأولاد فكرة عن التكافؤ تحت ستار "لعبة البائعة".

التحضير: أوراق ملونة مصمغة، قطع كرتونية مأخوذة من علب البسكويت، مقص، قماش ملون، سمارتيز (قطع من الحلوى صغيرة الحجم).

سير اللعبة: اقتطع من الورق المصمغ دوائر مختلفة الاتساع، مثلًا: دائرة خضراء قطرها عشرة سنتيمترات، ثلاث دوائر حمراء قطرها سبعة سنتيمترات، أربع دوائر صفراء قطرها أربعة سنتيمترات، خمس دوائر وردية قطرها سنتيمتران اثنان، ثم ارسم جدولًا للمعادلات على كرتون مقوًّى:

١ أخضر = ٢ أحمر

١ أحمر = ٢ أصفر

١ أصفر = ٤ وردي

بواسطة قطعة القماش اصنع كيسًا لكل ولد: الكيس عبارة عن مستطيل مطوًى ومدروز على الجانبين، وله سحاب على الأطراف الحرة لإغلاق الكيس... ضع في كل كيس كمية من حبات السمارتيز مع الانتباه لوضع الكمية ذاتها في كل كيس... اقتطع من الورق المصمغ دوائر قطرها سنتيمتران اثنان لتحضر بطاقات الأسعار المطلوب وضعها على المواد المستخدمة في العصرونية.

مثـال:

قشطة الفانيلا - ١ أحمر و٢ أصفر.

كاتوه الفواكه = ١ أخضر (وكذلك ٢ أحمر أو ٤ أصفر أو ٨ وردي!)

وزِّع كيسًا على كل ولد في وقت العصرونية...يجب تأمين عدد من حبات السمارتيز أكبر مما هو مطلوب إنفاقه لتمكين الشرهين من الحصول على عصرونية لائقة.

انسحب... أعطني

التحضير: مجموعتان متماثلتان من الألبسة قياسها أكبر بكثير من قياس الأولاد ليتمكنوا من ارتدائها بسهولة: قبعة، منديل رأس، زوج كفوف وزوج جوارب.

فائدة اللعبة: إنها نموذج للعبة الترفيهية التي تتطلب سرعة ومهارة.

عدد اللاعبين: من خمسة إلى ستة لاعبين على الأكثر في كل فريق.

قواعد اللعبة: قسم اللاعبين إلى فريقين وضعهم الواحد تلو الآخر، واجعل أعضاء الفريقين يقفون في مواجهة بعضهم بعضًا، ثم أعطِ اللاعب الأول في كل فريق: إيشاربًا، كفوفًا وجوربين.. عندما تُطلق إشارة الانطلاق على الولد أن يرتدي الملابس التي استلمها، ثم عليه أن ينزعها ويمررها إلى جاره ليقوم بالعملية ذاتها، ثم يعود فيمررها بدوره إلى جاره.. يمكن ارتداء الجوربين فوق الحذاء، خاصة إذا تمت اللعبة في الهواء الطلق. لا يحق لأعضاء الفريق مساعدة اللاعب، وفي مقابل ذلك يُسمح للاعب بتمرير ملابسه قطعة قطعة لجاره في اللعب كلما نزعها عنه مما يسمح للفريق بكسب وقت هائل.. الفريق الرابح هو الفريق الذي ينزع آخر لاعب فيه ألبسته بصورة أسرع.

مدة اللعبة: يسمح بجولة انتقامية غير أن مدة اللعبة يجب ألا تتجاوز العشرين دقيقة؛ لأن تهافت اللاعبين على ارتداء ملابسهم يسبب هيجانًا لابد من تطويفه.

قائد الجوقة:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: لعبة مرحلة تمتزج فيها متعة الغناء الجماعي مع إنماء قوة الملاحظة وردود الفعل (الحركة الانعكاسية).

عدد اللاعبين: غير محدد، على ألا يقل عن عشرة أولاد حتى لا تبدو هوية قائد الجوقة سهلة التعيين.

قواعد اللعبة: اختر ولدًا من المجموعة وأبعده عنها واختر قائد الجوقة من بين الباقين، وعلى

هذا الأخير القيام بحركات يقوم بها الواحدة تلو الأخرى (مدة دقيقة على الأقل)، وعلى الأولاد أن ينفذوها بأمانة، ثم يعود الولد الذي ابتعد في البداية إلى المجموعة فيبدأ الأولاد بإنشاد أغنيات يعرفها الجميع، ويعمد قائد الجوقة إلى تنفيذ حركاته، والمطلوب من الولد العائد أن يكشف من ذا الذي يعطي المثل، عندما يعين قائد الجوقة عليه العودة إلى مكانه على أن يختار الأولاد قائد جوقة جديد.

مدة اللعبة: إن هذه اللعبة الهادئة التي يعبر الأولاد فيها عن سرورهم بالتواجد معًا وهم يغنون يمكن إطالة مدتها وفقًا لما يرتشيه المرشد من جهة تقديره للإرهاق الذي يُصيب الأولاد.

<u>دع قصاصات الورق تمر:</u>

التحضير: طاولة، قصاصات من ورق أبيض طول كل قصاصة منها عشرون سنتيمترًا وعرضها ثمانية سنتيمترات، قلم رصاص وقصاصة ورق واحدة لكل ولد وعدة مماح (جمع ممحاة).

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية على الولد أن يظهر فيها قدرته على الإبداع.

عدد الأولاد: بمقدار ما تستوعبه الطاولة.

قواعد اللعبة: يطلب من الأولاد رسم رأس حيوان مع عنقه في أعلى قصاصة الورق، ثم تُطوى الورقة مرتين على نفسها بحيث تخفى الرسمة ولا يظهر منها سوى جزء صغير، بعد ذلك يمرر كل ولد ورقته إلى جاره ليرسم الجزء النصفي من جسم الحيوان مع القائمتين الأماميتين، ثم يطوي هذا الولد الورقة بحيث لا يظهر منها سوى أسفل الجسم النصفي، وبعد ذلك يمررها إلى جاره الذي يعمد إلى رسم الجزء السفلي من جسم الحيوان مع القائمتين الخلفيتين... في النهاية تفرد جميع قصاصات الورق، فيكتشف الأولاد مفتونين مسوخًا مضحكة!!

مدة اللعبة: لأن اللعبة تمتاز بالهدوء يترك لقائد اللعب أمر تقدير الوقت.

الصيد العجيب:

التحضير: غلّف هدايا صغيرة خفيفة جدًّا بورق الكرافت (ورق أسمر يستعمل لصناعة المغلفات)، ثم أحط الهدايا بسلك رفيع ينتهي بحلقة (زردة)، وبعد ذلك اربط في طرف قضيب طوله خمسة وثلاثون سنتيمترًا وقطره سنتيمتر واحد خيطًا طوله حوالي خمسون سنتيمترًا.. في نهاية طرف هذا الخيط ثبِّت قطعة سلك معدني أخرى (مزدوجة) معكوفة على شكل سنارة.

فائدة اللعبة: تمرين صغير على البراعة، ولكنها في الوقت ذاته فكرة لطيفة لإعطاء هدية صغيرة للأصدقاء الذين أحضروا معهم هدايا بمناسبة عيد مولد ولكم.

عدد اللاعبين: جميع الأولاد المدعوين.. إذا تم تنظيم ألعاب تتضمن رابحين فليعتمد البدء بالفائزين وإلا فلتعتمد القرعة لتحديد دور الأولاد.

قواعد اللعبة: اطرح العلب أرضًا بحيث يكون اتجاه رأس الحلقة الحديدية المثبتة في طرف الخيط إلى الأعلى، ثم أعطِ قصبة الصيد التي صنعتها لأول ولد وعليه من مكان محدد مشار إليه بغرض معين التقاط إحدى العلب بواسطة السنارة لزيادة الإثارة يطلب إلى الأولاد عدم فتح العلب قبل أن يلتقط كل منهم علبته.. إن شراء الهدية ذاتها لكل ولد أمر يوحي بمزيد من الود ويجنب الشعور بالظلم، ولتصبح اللعبة أكثر مرحًا أعد علبًا من قياسات مختلفة.

مدة اللعبة: غير محددة.

سباق الأرز:

التحضير: حبة أرز وماصة سوائل (شليمون) لكل لاعب وأقلام مختلفة الألوان لكل لاعب لون ... ضع على الأرض شريطًا ملوَّنًا تحدد به خط الانطلاق وخط الوصول.
فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية.

عدد اللاعبين: ستة إلى اثني عشر لاعبًا، فذلك وقف على مساحة الغرفة، إذا كان العدد كبيرًا يمكن توزيع الأولاد إلى عدة مجموعات.

قواعد اللعبة: يطلب من كل مشارك تلوين حبة الأرز الخاصة به باللون الذي يحلو له، ثم توضع حبات الأرز الملونة على خط الانطلاق ويعطى كل ولد ماصة.. يتمركز كل ولد وماصته في فمه وراء حبة الأرز الخاصة به، عند إشارة الانطلاق على الأولاد النفخ في الماصة وإزاحة حبة الأرز حتى تبلغ خط الوصول.. أول الواصلين هو الرابح.

مدة اللعبة: لا تتطلب اللعبة أكثر من دقيقتين أو ثلاث دقائق، وإنما يمكن تكرارها إذا طلب الأولاد ذلك.

الفيل الطائش:

التحضير: ارسم فيلا على ورقة، ثم قطِّع أجزاء جسمه: الرأس، الخرطوم، الأذنين، القوائم، الذنب.. والصق قطعة سكوتش مزدوجة الوجه على قفا كل قطعة من الجسم. وبعد ذلك ثبِّت كرتونة خفيفة على الحائط.

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية تساعد الولد على تحديد الجهات: فوق، تحت، جنب، أعلى، يسار، يمين.

عدد اللاعبين: ليس أكثر من خمسة أو ستة أولاد، يُعطى كل واحد منهم كرتونة وطاقم أجزاء الحيوان.

قواعد اللعبة: الصق جسم الفيل جيدًا في وسط الكرتونة، ثم عصّب عيني أول لاعب، بعد ذلك مرِّر له أجزاء الفيل الواحد تلو الآخر، واذكر له اسم الجزء الذي ناولته إياه: (الرأس، الذنب، القائمة....)، ثم اطلب من الولد وضع قطعة الورق في المكان الصحيح مسترشدًا بتعليمات قائد اللعب: انحرفت يمينًا، تطرفت صعودًا، نزل، ارفع قليلًا، إلى اليمين... يجوز أيضًا إشراك الأولاد والمشاهدين بالطلب إليهم توجيه اللاعب.. ستكون التعليمات أقل دقة حينئذ إلا أن اللعبة ستكون أكثر حيوية.

مدة اللعبة: عشر دقائق لكل لاعب.

الفصل الثاني

من عمر ٧ إلى ١١ سنة

عيون الولد في عمر السبع سنوات مفتوحة بشكل واسع على العالم، فهو في طور اكتساب المهارات الأساسية: القراءة والكتابة والحساب.. بواسطة المهارات الجديدة يستطيع الولد التعبير بصورة أكمل عن أفكاره وانطباعاته وتبادلها مع الآخرين فينجم عن ذلك تغير كامل في سلوكه الاجتماعي، ويحتل الرفاق حيزًا مهما في حياته فتراه يلتقي في باحة المدرسة برفاقه أثناء الفرص، ويبتكر إشارات تعارف وكلمات سر ورسائل مرمزة ليشاركهم أسرارًا صغيرة.

هذه أمور تأخذها ألعابنا بعين الاعتبار، إضافة إلى الاهتمام بألعاب الفرق المفيدة جدًّا للولد.. ما أن تشتمل اللعبة على عدة أولاد حتى يبرز لدى اللاعب الصغير دافع الربح علاوة على الدوافع الأخرى، فاللعبة نفسها التي تدخل الأولاد فرادى إلى المجموعة معززة النزعة الفردية لديهم من شأنها إذا ما مورست في إطار فريق أن تنمي حس التعاون لديهم، وبمؤازرة هذا التدريب على الحياة الاجتماعية ستقوم المدرسة بإدخال الولد إلى عالم المعرفة الذهنية واكتساب المدارك الحسية.

أين هو الآن من اكتسابه مداركه الحسية: البصر، السمع، الشم والـذوق؟ هذا ما ستقوم ألعابنا بمساعدته على الإحاطة به.

ليست هذه المدارك حاسمة في حقيقة الأمر لتأمين الانخراط المدرسي، غير أنها بالإضافة إلى معطيات أخرى كفيلة بتنمية قدرة الذاكرة والملاحظة والاستنتاج والتصنيف والحكم على الأشياء وقوة الانتباه.

الحواس الخمس

من بين جميع الحواس التي يتميز بها الإنسان يظن الولد أن حاسة البصر هي أجود الحواس لديه، ولكن السؤال الذي نطرحه هنا: ترى أيجيد الولد فعلًا استخدامها؟ في الحفظ وتحديد المسافات مثلًا أو في تعيين الأساسي من بين ما يُعرض عليه؟

السمع أيضًا حاسة يعتقد أنه استطاع تنميتها، ولكن هل سمع ابن المدينة الصغير المرهف وسط ضجيج المدن؟

أما بالنسبة للملمس والذوق والشم فهل الولد يعي هذه الحواس وعيًا حقيقيًّا؟ بالتأكيد يستطيع التمييز بين مساحة ناعمة ملساء وأخرى خشنة متموجة، ويعرف روائح وطعم المآكل التي يحب وتلك التي لا يحب، ولكن هل بإمكانه الذهاب إلى أبعد من ذلك في مداركه؟

فصِّل لي صحنا من فضلك:

التحضير: مقص، ورقة كرافت (ورق أسمر) لكل ولد، صحن عادي، صحن صغير، كتاب، بطاقة بريدية، أشياء ذات أحجام صغيرة.

فائدة اللعبة: تهدف اللعبة إلى عرض معطًى جديد يمكن الولد من الإحاطة بالأشياء بصورة أفضل.

عدد اللاعبين: العدد الذي تسمح به سعة غرفة اللعب.

قواعـد اللعبـة: يُعطـى الأولاد الأغـراض التـي تـم تحضيرهـا ويطلـب منهـم أن يقصـوا مـن الـورق قطعًـا بحجـم الأغـراض المعطـاة لهـم. تقـارن قطـع الـورق بالأغـراض، ويكـون الرابـح هـو اللاعـب الـذي

قطع الورق عنده أقرب إلى حجم الأغراض.

مدة اللعبة: نصف ساعة كحد أقصى لئلا تكون اللعبة مرهقة.

الأبجدية البصرية:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: تنمية القدرة البصرية وقدرة الملاحظة.

عدد اللاعبين: عشرة على الأكثر.

قواعد اللعبة: تعرض على الولد أحرف الأبجدية حرفًا حرفًا بالترتيب (باستثناء الصعبة منها مثل: ص، ض، غ، ط، ظ،...). يطلب من الأولاد البحث عن غرض في الغرفة يبدأ بالحرف المعروض وتسميته بصوت عالٍ ... يدون قائد اللعبة مقابل اسم كل ولد في لائحة الأسماء عدد إجابات كل منهم، يكرِّر عرض الأبجدية مرارًا إلى أن تصل اللعبة إلى نهايتها عند حرف لا وجود لغرض مقابل له في الغرفة.

مدة اللعبة: نظرًا لهدوء هذه اللعبة يُترك لقائد اللعب تقدير المدة تبعًا لقدرة تحمل اللاعبين.

أرى... لا أرى...

التحضير: قائمة بأشياء بعضها موجود فعلًا في الغرفة، مرئيًّا أم غير مرئي، وبعضها لا يمكن أن نجده فيها منطقيًّا.

فائدة اللعبة: تمرين قدرات الولد البصرية وقدرته على الملاحظة والاستنتاج.
عدد اللاعبين: من خمسة إلى ستة أولاد.

قواعد اللعبة: اعرض أسماء الأشياء الواردة على القائمة اسمًا اسمًا، وعلى الولد الذي يرى شيئًا أو يعتقد أنه يعرف أين مكانه في الغرفة أن يرفع إصبعه فيسأله قائد اللعب، وإذا اكتشف الغرض فعلًا يسجل له خمس نقاط، وإذا أخطأ تُسحب منه نقطة واحدة، ويسأل قائد اللعب عندئذ الولد الثاني الذي رفع إصبعه فإذا كان جوابه صحيحًا تُسجل له أربع نقاط، وإذا أخطأ تُسحب منه نقطتان إلخ... إذا لم يكن الغرض في الغرفة وعرف الأولاد ذلك يجب أن يمتنعوا عن رفع الأصابع.
مدة اللعبة: ربع ساعة تقريبًا.

رأيته أولًا...

التحضير: تُكتب صفات لعدة أشياء أو لأشخاص موجودين في الغرفة التي تدور فيها اللعبة.
فائدة اللعبة: تنمية قدرة الولد البصرية وقدرته على الملاحظة.
عدد اللاعبين: خمسة إلى ثمانية أولاد، تبعًا لمساحة الغرفة.

قواعد اللعبة: تُقرأ صفة من الصفات التي دوّنت على الورقة على مسمع الأولاد المجتمعين في الغرفة.. على أول من يعتقد أنه وجد الشخص أو الغرض المعني بالوصف أن يصرخ قائلًا: "رأيته أولًا"، والولد الثاني يقول: "رأيته ثانيًا"، والثالث يقول: "رأيته ثالثًا" وهكذا...

بعدها يسأل قائد اللعب الأولاد وفقًا لتسلسل مناداتهم ... هناك عدّة أجوبة ممكنة، مثال: إذا كان الوصف "مستطيلا ناعمًا وطريًّا"، فيمكن أن يكون السجادة أو المسند أو الشال، ثم يسجل قائد اللعب نقاط الأولاد على ورقة، وإذا أجاب الولد الأول جوابًا صحيحًا تسجل له خمس نقاط والثاني أربع نقاط والثالث ثلاث نقاط والرابع نقطتان والخامس نقطة واحدة، ولكن على الأولاد ألا يجيبوا إجابات مماثلة.

مدة اللعبة: ربع ساعة تقريبًا إذ لا تجدد هذه اللعبة محاور الاهتمام.

أزرق... أبيض... أحمر.

التحضير: قلم ورقة لكل ولد.

فائدة اللعبة: إنماء قدرة الولد البصرية وقوة الملاحظة عنده.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ثمانية أولاد، وهذا وقف على مساحة الغرفة.

قواعد اللعبة: يرسم الولد ثلاثة أعمدة على الورقة.. يكتب في أعلى العمود الأول أبيض، وفي أعلى الثاني أزرق، وفي أعلى الثالث أحمر، ويُطلب منه أن يكتب داخل كل عمود خمسة أسماء لأغراض موجودة في الغرفة على أن يكون لونها من لون عنوان الخانة التي وضعها فيها... يُعطى اللاعبون ثلاث دقائق لكتابة هذه اللوائح، وعلى أحد اللاعبين قراءة لائحته على الآخرين، فإن تكررت الأشياء ذاتها على لائحتهم فعليهم جميعًا بمن فيهم القارئ شطبها، وبعد الانتهاء من هذه القراءة يقوم اللاعبون ممن بقيت على لوائحهم أسماء لم تشطب بمقارنة لوائحهم ليتمّ شطب الكلمات المشتركة في مختلف اللوائح. وفي النهاية تحسب نقطة لكل كلمة باقية في المسابقة، ويتم عندئذ تغيير الألوان، مثلًا: أصفر... بنيّ... رمادي، ثم يعاد إطلاق اللعبة،

والرابح هو اللاعب الذي يجمع أكبر عدد من النقاط.

مدة اللعبة: من خمس إلى ست دورات مدة كل منها ثلاث دقائق كفيلة باستنفاد الألوان والأشياء الموجودة في الغرفة.

محو كل شيء والبدء من جديد:

التحضير: اقتطع رسومًا بسيطة والصقها على خمس عشرة ورقة، ثم رقِّم كل ورقة على القفا، ورقة كرافت كبيرة (ورق أسمر تصنع منه المغلفات)، ودبابيس بيناز (مسامير مُثبتة).
فائدة اللعبة: تنمية قدرة الولد على الملاحظة.
عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: تثبِّت بواسطة دبابيس البيناز الرسوم وفقًا لتسلسل الأرقام من ١ إلى ١٥ على الورقة، بعد ذلك اترك الأولاد يحدِّقون إلى توزيع الرسوم لمدة دقيقتين، ثم غيِّر توزيع الأوراق بعدما يدير الأولاد ظهورهم للرسوم.

على كل ولد إعادة الترقيم على وجه ورقة الرسمة حسب الترتيب الأول كما يتذكره، وليستخدم كل ولد قلمًا بلون مغاير تسهيلًا للتحقق من الهوية... قارن فيما بعد الترقيم الذي وضعه كل ولد بالترقيم الموجود على قفا الأوراق، أما الرابح فسيكون الولد الذي كان ترقيمه أقرب ما يكون من الترقيم الأساسي.

مدة اللعبة: مدة اللعبة ذاتها مع مقارنة النتائج ربع ساعة تقريبًا.

العبارة السحرية:

التحضير: طاولة، عشرون غرضًا صغيرًا.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة لدى اللاعبين.

عدد اللاعبين: من لاعب إلى خمسة لاعبين.

قواعد اللعبة: فليحدق الأولاد باهتمام إلى الأغراض الموضوعة على الطاولة لمدة دقيقة أو دقيقتين، ثم يديروا ظهورهم وليلفظوا العبارة السحرية: "أبراكادبرا". في أثناء لفظ الجملة السحرية يسحب غرض من الأغراض عن الطاولة، وفي نهاية الجملة السحرية يعود الأولاد وينظرون إلى الطاولة وعندئذ عليهم اكتشاف الغرض الناقص... الولد الذي يجيب أولًا الإجابة الصحيحة يكون الرابح.. بعد ذلك يُعاد الغرض إلى مكانه وتكرر العملية من أربع إلى خمس مرات.

من يذهب إلى الصيد يخسر مكانه

التحضير: نفس أغراض اللعبة السابقة مع إضافة عشرة أغراض جديدة توضع في صندوق كرتوني لحجبها عن الأولاد.

قواعد اللعبة: هذه اللعبة مطابقة للعبة السابقة، ولكن الفرق أن كل غرض يتم سحبه يستبدل بغرض له القيمة ذاتها، الأمر الذي يضفي على اللعبة شيئًا من التعقيد.

مثال: دبوس لقط يستبدل بدبوس عادي، فنجان يستبدل بكأس، إلخ...
مدة اللعبة: نظرًا لقلة قابلية هذه اللعبة إلى التجديد لابد من الاختصار لئلا يصاب الأولاد بالملل، فلتكن المدة عشر دقائق أو خمس عشرة دقيقة.

<u>المتر القياس:</u>

التحضير: سطّر خطًّا على الأرض بالسكوتش إذا كنت داخل غرفة وبالطبشور أو الدهان إذا كنت في الخارج، ثم أحضر عدة أغراض مختلفة عن بعضها بعضًا ومتّر شريط (مازورة) ورقة ملونة طولها متر أيضًا.

فائدة اللعبة: مساعدة الولد على تقدير المسافات.
عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة لاعبين ليستطيعوا الوقوف على طول الخط.

قواعد اللعبة: ضَعْ الأغراض على مسافات متباينة من الخط المرسوم على الأرض، ثم قُصَّ من الورقة الملونة شريطًا طوله متر وعرضه خمسة سم، وضع هذا الشريط موازيًا للخط المرسوم على الأرض، وبعد ذلك اسأل عن المسافة بين الأغراض والخط المرسوم على الأرض.

مثال: هل السلة على بُعد ١,٥٠ متر أو مترين من الخط؟ يعتمد الولد في تقديره للمسافة على البصر؛ لأن من غير المسموح أن يلمس شيئًا .. وعندما يجيب، تقاس المسافة بواسطة المتر (المازورة)، لكن المسافة لن تكون دقيقة كليًّا فإن كانت بين ١,٥٠م و١,٧٥م فالجواب الصحيح هو ١,٥٠ م، وإذا كانت ما فوق ١,٧٥م، فالجواب الصحيح هو متران.

<u>من يذهب إلى الصيد يخسر مكانه:</u>

التحضير: نفس أغراض اللعبة السابقة مع إضافة عشرة أغراض جديدة توضع في صندوق كرتوني لحجبها عن الأولاد.

قواعد اللعبة: هذه اللعبة مطابقة للعبة السابقة، ولكن الفرق أن كل غرض يتم سحبه يُستبدل بغرض له القيمة ذاتها، الأمر الذي يضفي على اللعبة شيئًا من التعقيد.

مثال: دبوس لقط يستبدل بدبوس عادي، فنجان يستبدل بكأس، إلخ...

مدة اللعبة: نظرًا لقلة قابلية هذه اللعبة إلى التجديد لابد من الاختصار لئلا يصاب الأولاد بالمَلل، فلتكن المدة عشر دقائق أو خمس عشرة دقيقة.

كيلو غرام من الريش وكيلو غرام من الرصاص

التحضير: حوالي ثلاثين غرضًا على أن تكون الأغراض مختلفة الطول والحجم والوزن (صحن، كوب، فوط، بيضة، علبة كبريت، عود أسنان، طنجرة، تفاحة، إجاصة، برتقالة، كبة خيطان، مزهرية، دمية، غليون، علبة سجائر، قداحة، بكرة خيط، كسارة جوز، فتاحة فلين، فتاحة علب، فوطة، منشفة، مملحة، كتاب، دفتر، قلم حبر، ممحاة، قمع، مصفاة) وميزان مطبخ.

فائدة اللعبة: وزن غرض ما طريقة من طرق الإحاطة به والتعرف إليه، وهذه اللعبة تعتمد على المقارنة، فعلى الولد عندما يمرر إليه الغرض الشروع باكتشاف زنته عسر تقديره ذلك بواسطة يده.

عدد اللاعبين: من لاعبين إلى أربعة، تجنُّبًا لتكرار استعمال الشيء، فهذا قد يبك اللعب.

قواعد اللعبة: ضع الأغراض على الطاولة بجانب ميزان المطبخ، ثم قم بوزن غرض ما وأعلن وزنه للأولاد، ثم اطلب منهم إيجاد غرض آخر له الوزن ذاته، الرابح هو الولد الذي يجد غرضًا زنته أقرب ما تكون إلى زنة الغرض الأول.

مدة اللعبة: نصف ساعة كحد أقصى كي لا يتسبب اللعب بالإرهاق.

الصوت المرتفع والصوت المنخفض:

التحضير: لفة شريط لاصق ملونة.

فائدة اللعبة: تنويع الصوت والتمييز بين المرتفع منه والمنخفض.

عدد اللاعبين: يلعب الأولاد في هذه اللعبة زوجين زوجين؛ لذا لابد من عدد مزدوج (عشرة إلى اثني عشر ولدًا).

قواعد اللعبة: فليقف الزوجان الأولان، عصِّب عيني أحدهما بواسطة منديل أسود... يحاول اللاعب (غير معصوب العينين) توجيه زميله (المعصوب العينين) بواسطة صوته نحو دائرة مرسومة بواسطة الشريط اللاصق في إحدى زوايا الغرفة، كلما ابتعد معصوب العينين عن الهدف ارتفع صوت اللاعب المرشد، وكلما اقترب منه أخفت المرشد صوته.

مدة اللعبة: دقيقتان لكل زوج تجنُّبًا لإرهاق الأولاد. تكرَّر اللعبة مرارًا بواسطة زوجين مختلفين.

النحل الصغير أثناء العمل:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: تقدير الكثافة الصوتية.

عدد اللاعبين: عشرة إلى اثني عشر ولدًا.

قواعد اللعبة: أخرج أحد الأولاد من الغرفة، وليختر الباقون أحد الأغراض في الغرفة: كرسي، مزهرية، أو الهاتف... عندما يعود الولد عليه الكشف عن الغرض المقصود من خلال "طنين النحل".. يدندن الأولاد وهم جالسون في زاوية الغرفة "بزز، بزز، بزز" بصوت يتصاعد ارتفاعه تدريجيًّا حين يقترب الولد من الغرض وينخفض تدريجيًّا كلما ابتعد وصولًا إلى نوع من التمتمة.

مدة اللعبة: عدم تجاوز لعب كل مشارك ثلاث دقائق تجنُّبًا لإرهاق الولد، ولكن بالإمكان التكرار مع لاعب آخر.

الجرس الصغير الضائع في المدينة:

التحضير: جرس صغير وجهاز تسجيل.

فائدة اللعبة: إثارة انتباه الأولاد تجاه الأصوات.

عدد اللاعبين: لا يزيد عن خمسة أولاد، إذ من شأن العدد الكبير أن يزيد من الضجيج ويفسد مجريات اللعبة.

قواعد اللعبة: اقرع جرسًا صغيرًا عدة مرات أمام الأولاد لكي "يحفظوا" رنينه جيدًا، ثم مرِّر شريط تسجيل حضرته سابقًا يتضمن تسجيلًا لمقاطع صوتية مثل: ضجيج مطبخ، مكنسة كهربائية، تلفزيون، أصوات أولاد يلعبون وضجيج شارع، وعليك أن تكون قد أضفت رنين الجرس إلى بعض المقاطع الصوتية ليكون على الأولاد رصد هذا الرنين من خلال هذه التركيبات الصوتية.

مدة اللعبة: يجب ألا تتجاوز مدة التسجيل عشر دقائق منعًا للتعب الناجم عن توتر السمع المطول؛ لذا يُكتفى بتمرير عشر رنات للجرس بين المقاطع الصوتية.

وباء الرشح:

التحضير: جهاز تسجيل.

فائدة اللعبة: التعرف إلى الأصوات من خلال النبرة؛ كما أن اللعبة مسلية ومريحة للأولاد.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة أولاد في كل فريق.

قواعد اللعبة: قسِّم الأولاد إلى فريقين، ثم اجعل كل فريق في غرفة مختلفة، وسجِّل على آلة التسجيل أصوات الأولاد من الفريقين بعدما تطلب من الأولاد في الفريق الأول الضغط على أنوفهم ومن الأولاد في الفريق الثاني وضع منديل على الميكرو، ثم دعهم على سجيتهم واتركهم يعبرون عما يريدون باللغة التي يألفون والاحتفاظ بنبراتهم مراعاة لعفويتهم ... بعد الانتهاء من التسجيل للفريقين اجمعهم جميعًا في مكان واحد؛ لأن من شأن ذلك أيضًا تسلية الأطفال في الكشف عن الأصوات فضلًا عن سماع أصواتهم بالذات. المطلوب من الفريق الثاني الكشف عن أصوات الفريق الأول والعكس بالعكس.

مدة اللعبة: دقيقة كلام لكل ولد، عدم تجاوز اللعبة مدة نصف ساعة تحاشيًا للتوتر العصبي.

حارس الكنز:

التحضير: منديل عنق وعلبة حذاء كرتونية مُحاطة بعقدة كبيرة.

فائدة اللعبة: شحذ سمع الحارس وتدريب اللاعبين الآخرين على السيطرة على حركاتهم.

عدد اللاعبين: ثمانية إلى عشرة لاعبين.

قواعد اللعبة: شكِّل من الأولاد دائرة قطرها متران تقريبًا، ثم اختر ولدًا ليجلس متربعًا في وسط الدائرة (هو حارس الكنز)، وليجلس الأولاد الآخرون أيضًا .. بعد ذلك ضع أمام الولد علبة الحذاء على أن تكون بعيدة عنه مسافة ثلاثين سم، ثم عصب عيني الولد حارس الكنز، وعيِّن ولدًا آخر بواسطة إشارة للقيام بدور السارق ومحاولة الاستيلاء على الكنز من دون إحداث أي ضجيج، فإن رصد الحارس أية ضجة عليه الإشارة بإصبعه بالاتجاه الذي يبدو له صحيحًا، وأن يصرخ "سارق". إذا كشف عن السارق فعلًا، ثم يعود إلى مكانه ويعين سارقًا آخر وإن بلغ السارق الكنز يحتفظ به ويحل الحارس مكانه.

مدة اللعبة: تدور اللعبة بهدوء وتركيز؛ لذا لا ضرورة لتحديد المدة، أما وقت انتهائها فيقع على عاتق قائد اللعبة بعد التشاور مع المشاركين.

طبل الغابة:

التحضير: اصنع بعض "الأدوات الموسيقية": قطعة من ورق الحرير مشدودة على علبة حذاء بواسطة شريط لاصق، يتم الضرب على الورقة بلطف بواسطة مقرعة خشبية (عود صغير قطر ١سم). ورقة حرير موضوعة على أسنان مشط (يمكن أن تدندن لحنًا وفمك مطبق على أسنان المشط)... أصوات أخرى، منها صوت الملعقة الصغيرة أثناء تحريك الكوب، قلم الحبر الناشف المفرغ عندما نصفر فيه، وقرع الملعقة على زُجاجتين مملوءتين ماءً على مستويين مختلفين، أو ملعقتين صغيرتين بمثابة صناجات..

عدد اللاعبين: لاعب لكل آلة موسيقية.

فائدة اللعبة: التمرس البسيط على الموسيقى، ويفترض بالأصوات الصادرة عن الآلات أن تذكر بأنغام معروفة ... اشرح للأولاد أن الموسيقى تسعى أحيانًا للتعبير عن صوت معتاد: طيران الطنانة (نوع من ذكر النحل)، العاصفة، المطر...

قواعد اللعبة: إثارة نقاش مع الأولاد حول تطابق الأنغام مع بعض الأصوات المعروفة وإعطائها عنوانًا، مثل: حيوانات الغابة، ضجيج المدينة، أصوات الأصدقاء، ضجيج المدينة، أصوات الأصدقاء، ضجيج الصغار.

مثـال: حيوانات الأدغال: قد تذكر علبة الحذاء بمشية الفيل الثقيلة وبضجته المخنوقة والمنخفضة، وقد يذكر صراخ المشط الأجش بزئير الأسد، وقد تعكس صدمة الملعقة الحادة على الزجاج زقزقة عصفور الجنة، وقد يذكر صفير قلم البيك بصفير الأفعى، وفارق النغم بين الزجاجة الملأى والزجاجة شبه الملأى يشبه عدو الغزالة، والصوت الحاد المتكرر الذي يحدثه اصطدام الملاعق يمثل الببغاء.

ابتكـر قصـة تسـتوعب هـذه الحيوانـات المختلفـة، وتوقـف قليـلًا قبـل لفـظ أسـماء الحيوانـات لتمكـين الولـد المكلـف مـن إحـداث الأصـوات، فالقصـة تتضمـن إذا أصواتًـا: "ضـاع الصيـاد في الغابـة وكان مرعوبًـا، ولم تكـن بندقيتـه تكفـي لطمأنتـه علـمًا أن كل شيء مـن حولـه بـدا هادئًـا ومرحًـا وسـط أناشـيد العصافـير.. تعـرَّف إلى صـوت... (عصفـور الجنـة)، وكذلـك إلى رنـة... (الببغـاء)، ثـم فجـأة شـلت حركتـه، فقـد سـمع صـوت حيـوان هـارب، لقـد رأى في حقيقـة الأمـر... (غزالـة) تهـرب أمامـه وذلـك نذيـر شـؤم، فلربمـا هربـت بسـبب اقـتراب حيـوان مفـترس.. (الأسـد) ربمـا، وسرعـان مـا تناهـى إلى سـمعه صـوت خطـوات ثقيلـة موزونـة، إنـه حيـوان ضخـم عـلى الأرجـح (أو ربمـا قطيـع) نعـم... إنـه قطيـع... (أفيـال) كان لا بـد مـن الهـروب! أوشـك أن يتسـلق شـجرة حـين سـمع

فحيحًا من غصن عال.. يا للهول!... (ثعبان)... فولَّى هاربًا متوغلًا في أعماق الغابة...".

مدة اللعبة: صنع الأدوات والمناقشة بشأن ما تُوحي به وابتكار القصة أمور على قدر من التنوع بحيث تكفل أن تجذب انتباه الأولاد مدة ساعة ونصف إلى ساعتين.

فصل القمح عن الزوان (حب يخالط القمح):

التحضير: ضع في قصعة خليطًا من العدس والأرز وحبات البن ومنديلًا.

فائدة اللعبة: تمرين حس اللمس.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ستة لاعبين.

قواعد اللعبة: عصب عيني اللاعب الأول، ثم أفرغ محتوى القصعة على الطاولة، واطلب من الولد فصل الحبوب بحسب أصنافها وجمعها في ثلاث كومات.. عليك تحديد الوقت، أما الرابح فهو الذي كان أسرع من غيره في فصل القمح عن الزوان.

كيس العجائب

التحضير: ضع حوالي خمسة عشر غرضًا مختلفة الأحجام والأشكال في كيس من نسيج الكتان، فهذا النوع من الأكياس يسهل تحديد هويتها بعض الشيء: (شوكة، طنجرة، كتاب، دُمية، مرشة، سيارة صغيرة، بكرة خيطان...)، وورقة وقلم لكل لاعب.

فائدة اللعبة: اكتشاف هوية الأغراض من خلال تقاطيعها وأحجامها.

عدد اللاعبين: بين ثمانية وعشرة لاعبين.

قواعد اللعبة: اذكر عدد الأشياء التي وضعت في الكيس، ثم أعطِ ثلاث دقائق لكل لاعب ليتحسن الكيس، وليحاول اكتشاف هوية الأشياء... بعد انتهاء الدقائق الثلاث، سلِّم الكيس للاعب التالي، في هذا الوقت يكتب اللاعب الأول قائمته على الورقة المعطاة له.

مدة اللعبة: ثلاثون دقيقة بمعدل ثلاث دقائق لكل لاعب.

ويمكن تمديدها إلى خمس وأربعين دقيقة إذا حسبنا قراءة اللوائح.

تلمس الأشياء:

التحضير: ورقة وقلم ومنديل لكل لاعب وعشرون غرضًا بعضها متشابه، مثل: فراشة الثياب، وفرشاة الشعر، كأس وإناء مربى فارغ، عود الثياب وعود الأسنان وأشياء أخرى مختلفة كل الاختلاف مثل طنجرة وبيضة، قصعة أو كتاب.

فائدة اللعبة: التعرف على الأغراض بواسطة اللمس.

عدد اللاعبين: من ثماينة إلى عشرة لاعبين.

قواعد اللعبة: أجلس الأولاد على الأرض جنبًا إلى جنب، ثم ضع بقُرب كل واحد ورقة وقلمًا ثم عصب عيونهم ... سلِّم الولد الأول الغرض الأول الذي سيمرره إلى جاره بعدما يكون قلبه وهكذا ثم يعطى الولد الأول غرضًا آخر فورًا متجنبين بذلك الوقت الميت بين الغرض والغرض، بعدما يتلمس الأولاد كافة الأغراض تنزع المناديل عن عيونهم ليقوم كل ولد بتدوين الأغراض، ويُستحسن إتمام ذلك وفقًا لترتيب تمريرها.

مدة اللعبة: عشرون دقيقة، وبالإمكان تكرير هذه اللعبة مرتين أو ثلاثًا مستخدمين أغراضًا مختلفة، ولكن يفترض الانتباه إلى أن تعصيب العيون لفترات طويلة قد يتعب الأولاد.

لعبة إخفاء البُقع:

التحضير: قماش رقيق بعض الشيء على ألا يكون قابلًا للامتصاص (مخمل أو صوف) حتى يتيح للبقع البقاء على السطح أطول ما أمكن، مواد تسبب بقعًا: غواش، مايونيز، بطاطا مهروسة، مربى، شمع... من شأن هذه المواد إحداث بقع مختلفة الكثافة.

فائدة اللعبة: الكشف عن كثافة الأشياء المختلفة بواسطة اللمس.

عدد اللاعبين: من اثنين إلى ثلاثة لاعبين لكل دورة تلطيخ.

قواعد اللعبة: وزِّع بقع المواد المختلفة على القماش في الوقت الذي يكون فيه ثلاثة لاعبين خارج الغرفة، بعد ذلك أدخل كل ولد منهم معصوب العينين وأوصله إلى الطاولة ليحاول الكشف عن هوية البقع بواسطة أطراف أصابعه .. أعمد إلى مطابقة الأجوبة المدونة تباعًا مع الواقع، الرابح هو من يجمع أكبر عدد من الأجوبة الصحيحة بما أن قطعة القماش تكون قد تشربت البقع بعد مرور اللاعبين الثلاثة، لابد من تغيير قطعة القماش والبقع واللاعبين قبل معاودة الكرة.

مدة اللعبة: يعطى كل لاعب ثلاث دقائق لمعرفة طبيعة البقع، ولكن إذا ما أخذنا بعين الاعتبار الضحكات الحماسية الناتجة عن لعب اللاعبين الثلاثة، قد تطول المدة حوالي ربع ساعة.

الرسائــل:

التحضير: عدة أوراق ودبوس.

فائدة اللعبة: تُتيح اللعبة الفرصة للأولاد لتمرين حس اللمس لديهم، فبواسطة أطراف أصابعهم سيقرءُون الكلمات المتقطعة على الورقة.

عدد اللاعبين: عشرة إلى اثني عشر ولدًا.

قواعد اللعبة: فليشكل الأولاد دائرة ويقف أحدهم في وسط الدائرة وهو معصب العينين.. بعد قليل سيتلقى هذا الولد من رفاقه رسالة منقطة، وهي رسالة ينقطها الأولاد بواسطة الدبوس في الورقة ... على الولد تنفيذ الأمر المعطى له من رفاقه على الورقة المنقطة.

مثال: "اذهب لإحضار فادي"، "اقتد عمر إلى عصام"، "سلِّم رسالتك إلى أحمد" إلخ... المطلوب من الولد المعصب العينين التعرف إلى رفاقه بواسطة اللمس أيضًا، والتعرف إلى ملامح وجوههم وإلى شكل ملابسهم والكشف عن هويتهم من خلال قصة شعرهم.. حين يجد اللاعب من الولد المقصود في الرسالة يخلى مكانه له فيسلمه قائد اللعب رسالة أخرى.

مدة اللعبة: من المؤلم للأولاد بقاؤهم معصوبي العينين مدة تتجاوز الثلاث دقائق.

سكر زائد:

التحضير: خمسة أكواب من اللبن الرائب (الزبادي)، سكر ناعم مقدار خمس ملاعق صغيرة.

فائدة اللعبة: التعرف إلى طعم الأشياء.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة لاعبين ليُتاح لكل منهم تذوق اللبن.

قواعد اللعبة: ضع أكواب اللبن على الطاولة، واسكب نصف ملعقة سكر في الأول، وملعقة في الثاني، وملعقة ونصف في الثالث، وملعقتين في الرابع، وثلاث ملاعق في الخامس، ثم ضع علامات تميز كل كوب عن الآخر بواسطة قلم لباد (Feutre) تسهيلًا لإيجاد الترتيب المتدرج، وهذا الترتيب بالطبع قبل إدخال اللاعبين إلى الغرفة .. على الأولاد تذوق الأكواب كوبًا كوبًا وتصنيفها بدءًا من الأقل حلاوة وصولًا إلى الأشد حلاوة، ثم طابق تصنيف كل ولد مع التصنيف الأول. الرابح هو من اقتربت لائحته أكثر ما يكون من اللائحة الأساسية.

مدة اللعبة: يجب ألا تتجاوز مدة القيام بالتذوق وإعداد اللوائح ومطابقتها أكثر من النصف ساعة.

حديقة الروائح:

التحضير: أغلفة (ظروف) صغيرة مملوءة بكل النباتات أو التوابل العطرة المتوفرة في المنزل: غار، ثوم، بصل، خزامى، نعناع، كاكاو، بُنّ، قطع قطن صغيرة مبللة بزيت الزيتون، ماء الكولونيا، خل... تحضر المغلفات أزواجًا، سلة صغيرة الحجم.

فائدة اللعبة: تحديد هوية الروائح المعتادة يوميًا.

عدد اللاعبين: لاعب لكل غلاف (ظرف).

قواعد اللعبة: قسم الأولاد إلى مجموعتين وسلِّم لكل لاعب في المجموعة الأولى غلافًا عطرًا، ثم ضع المجموعة الثانية من الأغلفة في السلة، واجعل كل ولد من المجموعة الثانية يختار غلافًا من داخل السلة .. على أولاد المجموعتين أن يتجمعوا وفقًا لتعرفهم إلى الرائحة المشابهة في غلاف كل منهم.

مدة اللعبة: عشر دقائق على الأكثر لئلا تتسبب الروائح بالدوار.

التسابق إلى الكنز:

التحضير: تعليمات موجزة تحيل اللاعب من لائحة إلى أُخرى وأغلفة صغيرة تحتوي على نباتات عطرة (أو قطع قطن معطرة) في هذه الأغلفة ستوضع بعض التعليمات.

فائدة اللعبة: التمييز بين مختلف الروائح.

عدد اللاعبين: ولد واحد.

قواعد اللعبة: ضع الأغلفة على الطاولة، وأعطِ الولد أول توجيه.

مثال: "ستعطيك الوردة الإشارة الأولى". يعمد الولد إلى البحث عن الغلاف (الظرف) الذي رائحته رائحة الورد، وعندما سيجده سيجد فيه إشارة أخرى: "لدى النعناع معلومة مهمة". في الغلاف الذي تفوح منه رائحة النعناع سيجد الولد إشارة ثالثة: "في تفل القهوة أشياء كثيرة تقرؤها" سيجد في الغلاف الذي تفُح منه رائحة البُنّ المعلومة التالية: "ولدى الصعتر أيضًا أشياء يقولها لك"، ثم "قال لي الخل: إن لديه معلومة مهمة جدًّا" وفي الغلاف الذي تفُح منه رائحة الخل سيجد: "الكاكاو يخفي الكنز". في نهاية المطاف سيجد اللاعب مفاجأة صغيرة (فلتكن هذه المفاجأة هدية أو شيئًا يحبه).

مدة اللعبة: تقترح هذه اللعبة على ولد منزو أصابه الملل ... دعه يحيط بالروائح على هواه، ثم اشرح له كيفية استعمال هذه التوابل في الطبخ كلما أنجز اكتشافًا.

اتبع الرائحة:

التحضير: كيس من قماش مملوء بحب الخزامى (اللافاند) أو أي نبتة ذات رائحة نفَّاذة وحبة ملبس مغلَّفة بورقة ألومينيوم لتحميها من الرائحة مخبأة بعناية وسط الحبوب.

فائدة اللعبة: تمرين حاسة الشم.

عدد اللاعبين: لا يزيد عن ٣ إلى ٤ أولاد في الغرفة.

قواعد اللعبة: أخفِ الكيس الطيب الرائحة في الغرفة... أدخل الأولاد الذين سيكون عليهم اكتشاف مكانه من خلال رائحته المنتشرة في الغرفة... يمكن تكرار اللعبة مرتين إلى ثلاثة مستعملين حبة ملبس جديدة .. ولكن إن تكررت اللعبة أكثر من ثلاث مرات ستعبق الغرفة برائحة الخزامى وسيصبح إيجاد الكيس أمرًا صعبًا.

مدة اللعبة: ثلاث دقائق لكل كيس مخبأ.

الألعاب الترفيهية (ألعاب الراحة)

من شأن بعض هذه الألعاب تحريك أجساد الأولاد، إلا أنها مخصصة لحثهم على اللعب ضمن فريق واحد، ومن ناحية أخرى تُوفر لهم هذه الألعاب أساليب "المغامرين" و"الأندية" العزيزة على قلوب الأولاد الذين تتراوح أعمارهم ما بين الثامنة والثانية عشرة: الحبر السري، الرسائل المرمزة، لغة الخبراء... هذا العمر الذي يعشق فيه الأولاد المغامرات البوليسية والعملاء السريين.

كرة البطاطا:

التحضير: ارسم خطين متوازيين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر ثلاثة أمتار، ثم حِزَّ بواسطة السكين دائرة في قلب حبة بطاطا كبيرة لتدخل فيها خيطًا وعليك أن تعقده على أن تترك من الخيط ما يصل طوله إلى ستين سنتيمترًا تقريبًا والمطلوب أيضًا خيط آخر طوله خمسون سنتيمترًا وحبة بطاطا أخرى كبيرة.

فائدة اللعبة: لعبة مريحة تحرك جزءًا من الجسم غير مألوف بالنسبة للأولاد.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ستة لاعبين.

قواعد اللعبة: اربط الخيط الذي يبلغ طوله (٥٠ سنتيمترًا) حول خصر اللاعب الأول، ثم اربط الخيط الذي يحمل حبة البطاطا في الجهة الخلفية من الخيط المربوط حول الخصر بحيث تتدلى حبة البطاطا على مستوى منتصف ربلة ساق اللاعب، وضع حبة البطاطا الثانية على أحد الخطين المرسومين على الأرض (خط الانطلاق)، ثم اطلب من الولد الوقوف خلف الحبة الموضوعة على الأرض.. على الولد دفع هذه الحبة حتى تبلغ الخط الآخر (خط الهدف) بواسطة حبة البطاطا المتدلية من خلفه، وليتمكن من ذلك عليه أن يقرفص قليلًا، وأن يحرك حبة

البطاطا عن طريق تحريك خاصرته تحريكًا متقطعًا .... حدِّد الوقت بدقيقة أو دقيقتين فإن بلغ الولد خط الهدف قبل انقضاء الوقت المحدد له عليه العودة سريعًا إلى خط الانطلاق مع حبة البطاطا التي وصلت إلى الهدف لتسجيل هدف آخر، يعلن رابحًا من قام بتسجيل أكبر عدد من الأهداف.

مدة اللعبة: محددة بمدة قصيرة؛ لأن وضعية الجسم غير مريحة، وإعطاء دقيقتين كحد أقصى لكل لاعب لتسجيل الأهداف.

البلاطات الصغيرة:

التحضير: ارسم خطين متوازيين على الأرض يبعد الواحد عن الآخر أربعة أمتار تقريبًا، ثم أحضر أربع علب سردين فارغة ونظيفة.

فائدة اللعبة: هي لعبة تتم بواسطة فريق وفي الوقت ذاته تمرين على التوازن.

عدد اللاعبين: أربعة أولاد كحد أقصى في كل فريق، ويجب ألا يتجاوز عدد الفرق الأربعة.

قواعد اللعبة: شكِّل الفرق، ثم عيِّن بواسطة القرعة الفريقين الأولين، وضع لاعبًا من كل فريق على خط الانطلاق بعد أن تسلم كلا منهما علبتي سردين ... على اللاعبين بلوغ الخط المقابل والعودة إلى خط الانطلاق متنقلين على علب السردين بالطريقة التالية: طرح العلبتين أرضًا ثم وضع رجل على كل علبة، بعد ذلك رفع الرجل وتحريك العلبة؛ أي وضعها أبعد قليلًا (من دون وضع الرجل المرفوعة على الأرض)، ثم وضع الرجل المرفوعة عليها، ثم استرجاع العلبة الثانية ودفعها إلى الأمام.. التقدم على هذا المنوال حتى بلوغ الخط والعودة .. إن وضع اللاعب رجله

على الأرض يتحتَّم عليه العودة إلى خط الانطلاق إذا كان ذاهبًا أو إلى الخط المقابل إذا كان عائدًا ... عندما ينجز اللاعب الأول دورة الذهاب والإياب يؤذن للاعب الثاني بالانطلاق، ويكون الربح حليف الفريق الذي يسبق آخر لاعب فيه لبلوغ خط الوصول، يتبع ذلك وقوف الفريقين الآخرين على خط الانطلاق، وعلى الرابح منهما مواجهة الفريق الرابح في الدورة السابقة.

مدة اللعبة: عشر دقائق لكل دورة، أي ما مجموعة ثلاثون دقيقة.

نقل الماء:

التحضير: حبل طوله أربعة أمتار، خمسة أقداح بلاستيكية عليها علامة، كأس كبيرة للعيارات (يستخدم عادة في المطبخ للقياس)، مسار مليء بالعوائق مرسوم في الحديقة.

مثال: المرور تحت الطاولة، الدوران حول قطعة من أثاث الحديقة، التعرض بين زجاجات بلاستيكية مملوءة بالحصى، الانتقال من طرف مقعد إلى الطرف الآخر منفرج الساقين (مفرشخًا)، الزحف تحت حبل ممدود يرتفع ستين سنتيمتراً عن سطح الأرض، تجاوز جذوع أشجار.

عدد اللاعبين: خمسة لاعبين لكل فريق، على ألا يتجاوز عدد اللاعبين العشرين لاعبًا (أي: أربع فرق).

فائدة اللعبة: اللعب ضمن فريق والسيطرة على حركات الجسم.

قواعد اللعبة: املأ الأقداح بالماء وصولًا إلى العلامات.. اختر الفرق بواسطة القرعة، ثم اربط أعضاء الفريق بالحبل على أن تترك مسافة موحدة بين اللاعبين، بعد ذلك اطلب من الفريق الأول اجتياز المسار المحفوف بالعوائق وعلى كل ولد في الفريق أن يمسك بقدحه.. بعد اجتياز المسافة

يفرغ كل من ربط بالحبل كأسه في الكأس الكبيرة (المعيار). سجل الحجم الإجمالي للمياه قبل قذفها من الكأس الكبيرة. بعد ذلك اربط الفرق الأخرى بالطريقة عينها، ولينقلوا المياه بالشروط نفسها. الفريق الفائز هو من نقل أكبر كمية من المياه إلى الكأس المعيار، وقبل الانطلاق باللعبة لابد من التوضيح للأولاد أن خسارة المياه تقل كلما كانت حركاتهم لينة ومرنة ومنتظمة.

مدة اللعبة: يجب ألا تتجاوز مدة قطع المسار خمس دقائق لكل فريق لئلا ينفد صبر الفرق الأخرى.

الفأرة المزمجرة:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: لعبة شبيهة بلعبة التخبئة، مريحة وتهذب السمع.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة أولاد.

قواعد اللعبة: اختر ولدًا من بين الأولاد ليقوم بدور القط، واجعل الأولاد الباقين يمثلون دور الفئران .. عندما يكون القط غافلًا عنهم (أي: لا ينظر إليهم) تقوم الفئران بالاختباء في المنزل أو الشقة في خلال دقيقتين، تعمد بعدها كل فأرة مختبئة إلى العد حتى العشرين وإصدار "زمجرة" خفيفة، ثم تعد كل فأرة من جديد حتى العشرين وبعدها تصدر زمجرة أخرى .. سيكون على القط الاهتداء إلى مخابئ الفئران عبر الأصوات الصادرة، ولكنه سيمنح مدة خمس دقائق فقط ليعثر على الفئران، وعندما يجد آخر فأرة ستحل هذه الفأرة محله في لعب دور القط.

مدة اللعبة: سبع إلى عشر دقائق لكل جولة، غير أنه بالإمكان تكرارها من خمس إلى ست مرات.

الغميضة (الاستغماية):

التحضير: منديل غامق اللون، صفائح كرتونية كبيرة.

فائدة اللعبة: إنماء الحركة الانعكاسية وحس الملاحظة.

عدد اللاعبين: خمسة عشر لاعبًا كحد أقصى.

قواعد اللعبة: حدِّد ساحة اللعبة بصفائح كرتونية، ثم اختر ولدًا وعصِّب عينيه ... على الأولاد الآخرين التجول في المنطقة المتحددة بالكرتون .. على اللاعب الإمساك بكل ولد يمر أمامه، ثم الكشف عن هويته بتمرير يديه على وجهه وثيابه ... إن عرف من هو تبادل اللاعبين أماكنهما وهكذا دواليك.

مدة اللعبة: كل ولد يطمح إلى القيام بدور التفتيش إلا إذا حل التعب على الجميع (الأمر الذي يسهل على قائد اللعب تحديده).

إلا أنه يفترض مساعدة الولد إن تأخر بعض الشيء في كشف هوية زميله؛ لأن الأولاد لا يحتملون تعصيب العينين فترة تتجاوز المعقول، قد يدُبّ الذعر في نفوسهم إذا تجاوزت المدة الدقيقتين أو الثلاث دقائق.

ساتر الصوت:

التحضير: إحضار كافة الأشياء التي تولد الصوت داخل المنزل: مسجلة، وكمان، حاك كهربائي، منه..

فائدة اللعبة: لعبة مسلية، فيها يطلب من اللاعبين اكتشاف الأشياء بالسمع.

عدد اللاعبين: بين ستة وثمانية لاعبين.

قواعد اللعبة: يعثر الأشياء التي تصدر الأصوات وأخفها في مختلف غرف الشقة أو المنزل وهي شغالة (دائرة)، اضبط الأصوات إلى أدنى مستوى، واخفض تكتكة المنبه إذا كان هذا الأخير صاخبًا وذلك بلفه بمنشفة لئلا تكون اللعبة بالغة السهولة. أطلق اللاعبين في المنزل واطلب إليهم وضع قائمة بالأماكن التي يعتقدون أنهم رصدوا فيها الأصوات والحضور للإبلاغ عنها بعدما يتأكدون منذ ذلك ... ليس المطلوب من اللاعبين البحث عن الأشياء فحسب، بل عليهم أيضًا أن يكونوا على قدر كافٍ من السيطرة على الذات لئلا يصدروا إشارات قد يستفيد منها الآخرون.. الفوز من نصيب من يعطى أولًا اللائحة الصحيحة.

مدة اللعبة: احصر اللعبة في مدة لا تتجاوز العشر دقائق وهذا كاف كليًّا.

المومياء:

التحضير: ثلاث أو أربع لفائف من ورق التواليت "لكل مومياء".

فائدة اللعبة: لعبة مسلية لا هدف لها سوى الترفيه عن الأولاد، ومع ذلك فيها تمرين لإنماء مهاراتهم.

عدد اللاعبين: بين أربعة إلى ستة أزواج من الأولاد.

قواعد اللعبة: قسِّم الأولاد زوجين زوجين، ثم سلِّم أحد اللاعبين أربع لفائف من ورق التواليت. واطلب من اللاعب الآخر الوقوف مسبل الذراعين على طول الجسم. بعد إشارتك يعمد الأولاد إلى

لف الورق حول الأولاد "المومياءات"... المطلوب إنجاز العملية بصورة متقنة بحيث لا تبرز من الولد شيئًا، لا بشرته ولا ثيابه ... الفوز حليف من يكون السباق في إنهاء موميائه.

مدة اللعبة: لئلا تطول مدة اللعبة كثيرًا يعطى الأولاد خمس دقائق لإنجاز مهمتهم ... مع انتهاء الوقت المحدد يعلن عن فوز الزوج الذي تكون مومياؤه أكثر اكتمالًا ... بالإمكان تجديد اللعبة بواسطة أزواج آخرين وتنظيم مباراة أخيرة يتنافس فيها الرابحون في المرحلة النهائية.

لكلٍّ حذاؤه:

التحضير: كيس نفايات كبير فارغ.

فائدة اللعبة: تنمية حس الملاحظة عند الولد وحثه على التعرف إلى الآخر.

عدد اللاعبين: من عشرة إلى عشرين ولدًا.

قواعد اللعبة: اطلب إلى الأولاد نزع أحذيتهم ووضعها داخل الكيس، ثم اطلب من اللاعب الأول أن يُخرج أحد الأحذية من الكيس ليحدد هوية صاحبه، فإن جاء اختياره صائبًا يعود فيلعب ثانية، وإن لم يصب يحل محله اللاعب صاحب الحذاء موضوع الخطأ ... لا تتضمن اللعبة رابحًا أو خاسرًا، وإنما الهدف منها المتعة فقط.

مدة اللعبة: كلما كان عدد الأولاد كبيرًا كلما طالت اللعبة.

بين السماء والأرض:

التحضير: ارسم حجلة على شكل طائرة بواسطة قطعة طبشور على الأرض (انظر الرسم المرافق) ... علبة صغيرة معدنية (علبة سكاكر أو سوس مثلًا).

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية من الدرجة الأولى يقفز فيها الأولاد ويدورون حول أنفسهم، وبالمقابل يتمرسون على تقدير المسافات.

عدد اللاعبين: أربعة إلى ستة لاعبين كحد أقصى لئلا ينتظر الولد دوره مدة طويلة، ويستحسن رسم أكثر من حجلة إن كثر عدد اللاعبين.

قواعد اللعبة: يأخذ اللاعب مكانًا ضمن نصف الدائرة المسماة "أرض"، ثم يقرفص لدحرجة العلبة على الأرض حتى تبلغ الخانة رقم واحد، وبعد ذلك يقفز على رجل واحدة على أن تكون الرجل اليمنى للجانب الأيمن واليسرى للأيسر حتى يبلغ الخانة الثانية، ثم الثالثة ... هنا تنفرج ساقا اللاعب واحدة في الخانة الرابعة والأخرى في الخانة الخامسة، ثم يتابع على رجل واحدة في الخانة السادسة وهنا تنفرج ساقا اللاعب في الخانتين السابعة والثامنة ويقفز مستديرًا عاكسًا رجليه على الخانتين، ثم يتابع السير بالاتجاه المعاكس وصولًا إلى الخانة الثانية وهناك ينحني وهو على رجل واحدة لاسترجاع العلبة، ثم يعود إلى "الأرض" وهو ممسك بالعلبة، فإن تمت الرحلة دون خطأ (أي من غير المس بالخطوط المرسومة بالقدم) ترمى العلبة في الخانة الثانية وتتابع الرحلة قفزًا فوق هذه الخانة .. يتقدم اللاعب من خانة إلى أخرى ما دام لا يرتكب خطأ المساس بالحدود المرسومة فور ارتكابه خطأ ما يخلى مكانه للاعب التالي.

بعد اجتياز الخانات الثمانية يتم التمركز في "السماء"، وتعاد الانطلاقة وفقًا للاتجاه المعاكس: ٨، ٧، ٦، ٥، ٤، ٣، ٢، ١ حتى يعود اللاعب ويقف على "الأرض" موجهًا ظهره باتجاه الحجلة فارجًا ساقيه، ثم ينحني ويدحرج العلبة بين ساقيه فتصبح الخانة المصابة خانته الخاصة .. يشطب كل مالك خانته الجديدة ويسجِّل عليها الأحرف الأولى من اسمه، ويسمح له أثناء اللعب بالتوقف فيها على هواه، وأما اللاعبون الآخرون فعلى عكس ذلك لا يُسمح لهم بوضع أرجلهم فيها أو

برمي العلبة فيها ... تزداد اللعبة مرحًا كلما قل عدد الخانات المتاحة للعب، بالإمكان تحديد اللعبة بالقفز حجلًا (أي على رجل واحدة) أو على الرجل اليسرى (وبالعكس بالنسبة للاعب الأيسر) أو القفز على رجلين مجموعتين أو خلفيًا أو بعينين معصوبتين.

مدة اللعبة: لعبة من شأنها تنشيط الساقين، يمكن إطالة مدتها بعض الشيء ما دام الأولاد يجدون فيها متعة وتسلية.

الدرب المسحور:

التحضير: مجال واسع، تشكيل درب مزروعة بالعوائق مستخدمين قناني بلاستيكية مملوءة بالرمل، منديل.

فائدة اللعبة: تمرين رهافة السمع لدى اللاعب.

عدد اللاعبين: خمسة عشر لاعبًا كحد أدنى (خمسة لاعبين في كل فريق) وفي كل الأحوال مضاعف العدد خمسة.

قواعد اللعبة: شكل فريقًا من خمسة أولاد، وفي كل فريق عصب عيني ولد من الخمسة، أما الأربعة الباقون فاجعلهم يقفون على خط في مطلع الدرب ... بعد ذلك يختار كل واحد أغنية تختلف عن الأخرى، ثم يتم الاتفاق مع اللاعب الأعمى على أن كل أغنية ترمز إلى اتجاه، مثلًا أغنية تشير إلى الجهة اليسرى، وأخرى إلى اليمنى، ثم إلى الأمام والخلف... بعدها يبدأ اللاعب المعصوب العينين سيره رويدًا رويدًا تاركًا لرفاقه أمر توجيهه .. عند انطلاق اللعبة يحصل كل فريق على مائة نقطة ... تحسن من هذا المجموع عشر نقاط لدى وقوع كل قنينة،

وفي نهاية الدرب تجمع النقاط المتبقية فيكون الفوز للفريق الذي احتفظ بأعلى رقم.

مدة اللعبة: يمكن إطالة اللعبة شرط مراقبة اللاعبين وهم معصوبو العيون ومساعدتهم لئلا يصيبهم الإرباك ... مع عدم تجاوز فترة تعصيب العيون أكثر من ثلاث إلى أربع دقائق.

الأبجدية المرقَّمة:

التحضير: تحرير بعض الرسائل المرقمة، ورقة وقلم لكل لاعب.

عدد اللاعبين: غير محدد.

فائدة اللعبة: لا جدوى تربوية حقيقية من هذه اللعبة غير أن الأولاد يستمتعون بهذه اللعبة المرمزة التي تتيح لهم الاعتقاد بأنهم يمسكون بسر، خاصة بعدما يستوعبون طريقة اللعبة.

قواعد اللعبة: كتابة أحرف الأبجدية في أعلى الورقة المسلَّمة للأولاد، وتحت الأحرف كتابة الأرقام من ١ إلى ٢٩، وبالتالي فالألف (أ) = ١ والباء (ب) = ٢ والتاء (ت) = ٣ إلخ...أي:

أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر
١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠
ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ	ف
١١	١٢	١٣	١٤	١٥	١٦	١٧	١٨	١٩	٢٠
ق	ك	ل	م	ن	هـ	و	ي		
٢١	٢٢	٢٣	٢٤	٢٥	٢٦	٢٧	٢٨		

وإعطاء الرسائل المرقمة للأولاد وتحديد وقت للتفكير.

مثال: أكل حمار أزهار أحمد.

الجواب بالأرقام: (١-٢٢-٢٣-٦-٢٤-١-١٠-١-١١-٢٦-١-١٠-١-٦-٢٤-٨).

مدة اللعبة: يترك لقائد اللعب تقدير متى تظهر على الأولاد علامات التعب.

الأبجدية المقلوبة:

التحضير: تحرير بعض الرسائل، ورقة كبيرة إضافة إلى ورقة خاصة وقلم لكل لاعب.

عدد اللاعبين: غير محدد.

فائدة اللعبة: عملية فك الرموز مثيرة للأولاد الذين يقومون بذلك مع رفاقهم.

قواعد اللعبة: كتابة الأحرف الأبجدية بالترتيب الصحيح، ثم كتابة الأبجدية بالترتيب المعكوس، فنحصل على ما يلي: الألف تصبح ياء، الباء لا، والثاء واوًا، والجيم نون، إلخ...هكذا:

ي	و	هـ	ن	م	ل	ك	ق	ف	
أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	
غ	ع	ظ	ط	ض	ص	ش	س	ز	ر
ر	ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ
ذ	د	خ	ح	ج	ث	ت	ب	أ	
ف	ق	ك	ل	م	ن	هـ	و	ي	

مثـال: أكل حمار أزهار أحمد: ي خ ح ل ج ي غ ي ع ت ي غ ي ل ج ق

عينا لارا زرقاوان: ز أ ث أ ح أ غ ي ع غ د ي ب ا ث.

مدة اللعبة: إمهال الأولاد بين العشرين والخمسين دقيقة لكتابة عشر رسائل، ويترك أمر تقدير درجة إرهاق الأولاد لقائد اللعب.

اللغة الخاصة:

التحضير: لا شيء.

عدد اللاعبين: غير محدد.

فائدة اللعبة: استمتاع الأولاد بلغة تميزهم وتستخدم خاصة مع أصدقاء تم اختيارهم بعناية.

قواعد اللعبة: اقلب الحرفين الأول والثالث من الكلمات التي تحتوي على ثلاثة حروف كحد أدنى.

مثال:

- اخرج إذا كنت رجلًا.
- رخاج إذا تنك لجرأ.
- أصل إلى المفرق ومن أرى... المدير.
- لصأ إلى ملا فرق نمو أرا... ملادير.

- استبدل عشرين قبعة مقابل جزمتك.
- تسابدل رشعين عبقة اقمبل مزجتك.

- مدة اللعبة: لعبة يفترض أن يتمرس الأولاد عليها وحدهم ... عدم تدخل قائد اللعب إلا كحكم في حال الاعتراض على طريقة الاستعمال.

المورس:

التحضير: قلم وورقة لكل لاعب، علبة أحذية، كأس وملعقة، كتابة بعض الرسائل بلغة المورس.

فائدة اللعبة: تمرين الانتباه السمعي لدى الأولاد.

عدد الأولاد: يحدد بحسب ما يتوفر من مقاعد حول الطاولة.

قواعد اللعبة: المورس وسيلة اتصال عن بُعد، وهو بمثابة أبجدية البرقيات "التلغراف" ... يستبدل المورس الصوتي النقطة بصوت حاد والخط بصوت منخفض مستوحيًا ذلك من مبدئه الذي يعادل كل حرف بنقاط أو خطوط.

يتزود كل ولد بورقة وقلم، وينسخ هذه الألفباء في أعلى الصفحة اجلس في الغرفة جانبًا مع ملعقة كأس وعلبة أحذية، وابدأ بإملاء الأصوات، اجعل فسحة من الوقت بين الحرف والآخر، وفسحة أطول بثلاثة أضعاف بين الكلمات يجب على الأولاد من جهتهم تسهيل الإشارات وترجمتها فورًا.

مثال: مدة اللعبة: تتطلب اللعبة تركيزًا كبيرًا من الأولاد، لا تُطيلوا الوقت أكثر من نصف ساعة.

لعبة المرايا:

التحضير: ورق الكز كالك، ورقة بيضاء، قلم ومرآة.

فائدة اللعبة: تساعد الأولاد على الإلمام بمسائل نقل النماذج والانعكاس الضوئي.

عدد اللاعبين: يمارس اللعبة ولد منفرد أو مجموعة أولاد يرغبون في إرسال رسالة إلى ولد آخر أو إلى مجموعة أولاد.

قواعد اللعبة: يكتب الولد رسالة على الورق الشفَّاف (ورق الاستنساخ كالك)، يضع الورقة البيضاء على الطاولة، ثم يبسط وجه الورقة الشفافة على الورقة البيضاء، ويمر القلم مرة ثانية على الأحرف المرئية على الجهة الخلفية للصفحة الشفافة، ثم يسحب ورقة الاستنساخ (الكالك)، فتظهر الرسالة مسجلة مقلوبة .. ضع هذه الرسالة الغريبة في غلاف، وأرسلها دون شرح للأصدقاء الصغار .. إذا كان الأصدقاء من ذوي الحيلة سيدركون أنهم يستطيعون قراءتها بسهولة جمة عن طريق وضع النص أمام مرآة، كما أنه باستطاعتهم إعادة ثانية على ورقة الاستنساخ وقد يسر أصحاب هذه اللعبة اكتشاف هذه "الأمور العجيبة" قبل إرسالها.

مدة العلبة: وقف على عدد الأولاد وعلى مخيلتهم أيضًا.

الحبر السري:

التحضير: أوراق بيضاء، بصلة، ريشة كتابة، شمعة وعلبة كبريت.

فائدة اللعبة: إنه لمن المسلي أن يتظاهر الولد بأنه العميل السري، وأن يكتب رسائل سرية ويكتشفها أيضًا.

عدد اللاعبين: لعبة تدور بين مراسلين اثنين.

قواعد اللعبة: قطِّع البصلة إلى قسمين، اغمس أو غطِّ الريشة في اللعب، واكتب الرسالة بواسطة هذا الحبر الغريب مع مراعاة غمس الريشة كل ثلاثة أحرف تقريبًا، لا داعي للقلق من عدم رؤيتنا للنص إذ إن هذا الحبر السري مسجل جدًّا، لا يظهر إلاّ على حرارة الشمعة المشتعلة.. بعد ذلك مرّر الورقة فوق لهب الشمعة على ارتفاع عشرة سنتيمترات فتتضح الكتابة باللون اللبني، يجب ألا تقرب الورقة كثيرًا من اللهب تحاشيًا لحرقها وقبل الشروع بكتابة الرسالة النهائية، لابد من إجراء عدة تجارب لاختبارها مواهب العميل السري والاستمتاع جيدًا باللعبة.

نصيحة: لا تضغط بشدة لأن الريشة قد تترك أثرًا مرئيًّا، وبالتالي سينكشف المحتوى الذي أريد له البقاء مستورًا ... إذا أتقنت الطريقة اكتب الرسالة وأرسلها إلى الصديق بسرعة .. انتبه فهذا الحبر غير أبدي.

مدة اللعبة: لا تُشكل هذه اللعبة خطورة، وإنما تتطلب شيئًا من الحذر فضلًا عن حضورك يفضل الانتهاء منها قبل أن يُثار الأولاد إثارة بالغة.

الفصل الثالث

من عمر ١١ إلى ١٤ سنة

يشعر الولد الذي بلغ الحادية عشرة من العمر بأهمية نفسه وهو ينتقل من المرحلة الدراسية الابتدائية إلى الإعدادية، فهو ماضٍ إلى عالم الكبار، وللألعاب التي اخترناها ميزات تربوية رفيعة، فهي تشكل بأسلوب جذاب مساعدًا للأعمال المدرسية واختبارًا لمعارف الأولاد، ويفترض بها أن تتيح للمربين كشف النقاب عن الثغرات.

يجب على هذه الألعاب ذات التطلعات التربوية أن تحافظ على طابعها الجذاب والمسلي لئلا ينطبع في ذهن الولد أنه عرض لحالة (المراجعة) الدائمة، فلذلك لابد من أجل خلق عوامل للإثارة اعتماد وسائل مثل: السحب بالقرعة، قياس أوقات التفكير، طرد بعض اللاعبين، تقديم البراهين ..... كلها وسائل تنمي حيوية الأولاد وقدرتهم على المنافسة فضلًا عن اجتذابها لانتباههم.

ألعاب الحروف والأرقام

ألعاب محض تربوية، الغرض منها اختبار ما اكتسبه أولادكم في الحساب والمفردات والتاريخ ورموز نظام السير، إلخ..... والواقع أن هذه المراجعات الصغيرة ستتخذ أشكالًا معروفة: لغز رمزي ...... أحجية ....

ومن خلال اللعب مع الأولاد أو عن طريق صياغة مسائل رياضية وأسئلة في التاريخ والجغرافيا سيتم وضع الإصبع على الثغرات والعمل تاليًا عل سدها.

<u>مسائل:</u>

التحضير: ورقة وقلم لكل ولد، و......... عرض لمسائل صغيرة في متناول اليد.

فائدة اللعبة: تتيح مراجعة العمليات الحسابية وتفتح الذهن أمام المسائل الرياضية الصغيرة.

عدد الأولاد: عشرون ولدًا.

<u>المسائل:</u>

الحلزون: في كعب جدار طوله عشرة أمتار حلزون يقطع في النهار مسافة مترين وفي الليل يتراجع مترًا واحدًا .. كم يومًا يلزمه لبلوغ أعلى الجدار؟ الجواب الذي يرد في الذهن هو: عشرة أيام بما أن الحلزون لا يقطع سوى متر واحد في اليوم، إلا أن الحلزون في الواقع لدى حلول ليل اليوم التاسع يبلغ أعلى الجدار وهو بعد ذلك حر في أن يعود وينزل مترًا واحدًا أثناء الليل.

<u>الخياط الغير:</u>

وصلت إلى خياط القرية الصغيرة قطعة قماش طولها ستة عشر مترًا، راح يقتطع منها مترين يوميًا، فبعد كم يكون قد اقتطع قطعة القماش كاملة؟ كلا، الجواب ليس ثمانية أيام بل سبعة، ففي صبيحة اليوم السابع سيقطع الخياط مترين من الأمتار الأربعة المتبقية ولن يمسها في اليوم الثامن فالباقي متران فقط.

<u>إرث صعب:</u>

ترك مزارع إرثًا لأبنائه الثلاثة قوامه سبع عشرة بقرة، وقد نصت وصيته على أن يحصل البكر على نصف البقرات والثاني على الثلث، والثالث على التسع.

ما العمل ونحن بصدد رقم مفرد؟ اقترح أحد المزارعين إعارتهم بقرة فأصبح لديهم ثماني عشرة بقرة، وبهذا سوى المسألة فهل هذا صحيح؟! ما رأيكم؟

صار بالإمكان بوجود ثماني عشرة بقرة إعطاء النصف للبكر؛ أي تسع بقرات والثلث للثاني؛ أي ست بقرات، والتسع للثالث؛ أي بقرتين، فيصبح المجموع: ٩+٦+١٢=١٧ بقرة، وبالتالي يمكن إعادة البقرة ١٨ للمزارع.

نينوفر[١]: ثمة نبتة نينوفر يتضاعف حجمها كل يوم وهي بحاجة إلى خمسة عشر يومًا لتغطي مساكة البركة كم من الأيام يحتاج نيوفران؟

يتضاعف حجم النيوفر في اليوم الأول، فكأن هناك نينوفرين .. المطلوب إذن يوم واحد أقل لتغطي هذه النبتة مساحة البركة، أربعة عشر يومًا.

العمليات السحرية

اطلب من الولد أن يضمر عددًا مؤلفًا من ثلاثة أرقام، ثم اطلب منه ضرب الرقم الأول (خانة المئات) بـ٢ وإضافة ٨ إلى النتيجة عليه، وضرب النتيجة بـ٥ وإضافة الرقم الثاني (خانة العشرات) من العدد الذي أضمر إلى هذه النتيجة، وضرب المجموع بـ١٠ وإضافة الرقم الثالث (خانة الآحاد من العدد الذي أضمر)، وأخيرًا: طرح ٤٠٠ من المجموع.

أيًا كان الرقم الذي اختير سيعجب صديقنا الصغير كثيرًا؛ لأنه توصل بعد هذا الضرب والجمع إلى العدد الذي أُضمر.

---

[١] نينوفر: عرائس النيل (نبات ينمو فوق سطح الماء).

يطلب من أحد الأولاد اختيار عدد بين ١ و ٩، وإجراء العمليات المشار إليها، ستكون مفاجأته الكبرى عندما يلاحظ أن النتيجة النهائية مكتوبة من نفس رقم العدد الذي اختاره لإجراء عمليته.

اطلب من أحد الأولاد كتابة عدد بالخفاء، على هذا العدد أن يتكون من ثلاثة أرقام مختلفة بعد استبعاد الصفر من جهة، ومن جهة أخرى يجب أن يكون الرقمان الأول والأخير متتاليين .. بعد اختيار هذا العدد يكتب مقلوبًا ثم يطرح العدد الأصغر من العدد الأكبر، وتكتب النتيجة مقلوبة أيضًا تجمع النتيجة الصحيحة مع النتيجة المقلوبة يطلب منه بعدئذ إجراء كافة العمليات السابقة انطلاقًا من عدد آخر من ثلاثة أرقام مطابقة للمعايير السابقة لدى انتهائه من حساباته .... مفاجأة! النتيجة عينها! إعادة الكرة مرة ثالثة إذا شاء انطلاقًا من عدد ثالث وسيجد مرة أخرى النتيجة عينها.

لنأخذ مثلًا الرقم (١٦٤): عند قلب أرقام هذا العدد يصبح ٤٦١:

<u>حساب شفهي:</u>

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: تنمية قدرات الأولاد على الحساب الشفهي.

عدد الأولاد: غير محدد.

قواعد اللعبة: أعطِ الأولاد رقمًا ما ينطلقون منه لإجراء سلسلة من العمليات شفهيًا، وفي نهاية المطاف يعرضون نتائجهم كل على حدة.

مثال: الرقم ٦ مضروب بـ٤، أضف إلى النتيجة ١٨، واضرب المجموع بـ٣، ثم اطرح ٨ وأضف إلى النتيجة ١٤، ثم قسِّم المجموع على ٢ بعدها قسم أيضًا حاصل القسمة على ٣، ثم اطرح من نتيجة القسمة ١٨، وأضف على الجواب ٢ إلى أي رقم وصلتم؟

الجواب: الرقم ٦.

مدة اللعبة: تدوم كل دورة من دقيقتين إلى ثلاث دقائق، بالإمكان تكرار هذه اللعبة عشر مرات بالاستناد إلى معطيات مختلفة.

طرد الدخيل:

التحضير: اكتب سلسلة من الأعداد لها قواسم مشتركة باستثناء رقم واحد مغاير، يعتبر الرقم الدخيل هو (الغريب).

فائدة اللعبة: تمرس الأولاد على الحساب.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح لائحة أعداد وأرقام على الأولاد، وعلى من يكتشف الدخيل أن يرفع إصبعه، ولكن ليس عليه فقط ذكر الرقم أو العدد المطلوب نبذه، بل عليه إعطاء سبب نبذه، مثلًا: لا ينتهي كالآخرين، ليس مضاعفًا لـ س، أو: لم يضاعف ذاته بذاتهن لا يتضمن عدد الأرقام عينة، إلخ........

مدة اللعبة: الاختبار سريع وبالإمكان تكرار اللعبة بين عشر وخمس عشرة مرة.

أنا أسنفر، أنت تسنفر، هو يسنفر..

التحضير: نصوص قصيرة نستبدل بعض أفعالها بفعل سنفر.

مثال: بينما كانت سلوى ذاهبة لشراء الخبز سنفرت صديقتها سناء، كان لديهما الكثير من الأمور لتسنفراها، فهما لم تسنفرا منذ خروجهما من المدرسة قبل ساعتين......... سنفرتا كثيرًا لدرجة أنهما عندما افترقتا كان الفرن مسنفرًا يا إلهي! ليت أمي لا تكون مسنفرة كثيرًا.

فائدة اللعبة: السماح للأولاد باكتشاف الكلمة المناسبة واستعمالها في المكان الصحيح.

عدد الأولاد: ثلاثة أو أربعة أولاد.

قواعد اللعبة: قراءة المقطع القصير مرة أولى، ثم مرة ثانية متوقفين بعد كل "سنفرة" إعطاء كل ولد دورًا، واختيار الفعل البديل الأنسب بالتعاون معهم.

مثال: بينما كانت سلوى ذاهبة لشراء الخبز التقت صديقتها سناء .. كان لديهما الكثير من الأمور لتخبراها، فهما لم تتقابلا منذ خروجهما من المدرسة قبل ساعتين .... ثرثرتا كثيرًا لدرجة أنهما عندما افترقتا كان الفرن مقفلًا يا إلهي! ليت أمي لا تكون مغتاظة كثيرًا.

<u>لعبة الألفاظ المتجانسة:</u>

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: زيادة المخزون اللغوي لدى الأولاد.

عدد اللاعبين: عشرة تقريبًا.

قواعد اللعبة: اقتراح كلمة تحمل عدة معاني على الأولاد .. طرح السؤال عليهم كل في دوره لمعرفة عدد المعاني التي وجدوها.

يطلب ممن وجد العدد الأكبر أن يعرف مختلف مضامينها.

أمثلة: أحمد (اسم علم) ـ أحمد (أشكر)

ـ (فعل الأمر من وفى) ـ في (حرف جر) ـ في (من الأسماء الخمسة مثلًا: على في فلان علامة. في = فم).

ـ قبل ـ قبل ـ قبل.

مدة اللعبة: حوالي النصف ساعة تقريبًا.

<u>استبدال حرف:</u>

التحضير: قلم وورقة لكل ولد إضافة إلى قاموس.

فائدة اللعبة: تحسين معرفته بالمفردات اللغوية.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: أعطِ الأولاد كلمة قصيرة، ثم اطلب منهم تغيير حرف فيها لصياغة كلمة،

يمكن تعديل أي حرف من الحروف حين يجد الأولاد أي تعديل ممكن يرفعون أصابعهم، وهنا على قائد اللعب مراعاة احترام الدور، فمن رفع يده أولًا هو من يبدأ وهكذا دواليك.

أمثلة:

- حمل - حبل - رمل.

- أحمد - أرمد - أحمق.

- برع - بلع - برم.

الرابح هو اللاعب الذي عرض آخر التعديلات.

مدة اللعبة: وقف على مدى المخزون اللغوي في المفردات لدى الولد.

أين يختبئون؟

التحضير: لائحة كلمات مؤلفة من خمسة أحرف أو أكثر، ورقة وقلم لكل لاعب.

فائدة اللعبة: إغناء مخزون المفردات لدى الأولاد.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح الكلمة الأولى على الأولاد مع الشرح، ثم امنحهم خمس دقائق لكي يؤلفوا أكبر عدد ممكن من الكلمات بواسطة أحرف هذه الكلمة... الفوز حليف من يشكل أكبر عدد من الكلمات.

مثال: أكابر ـ رحمان.

ـ أكابر: كبر ـ أكبر ـ كابر ـ برك ـ كرب ـ برك ـ ركب.

ـ رحمان: رحم ـ راحم ـ رمح ـ مرح ـ محن ـ حم ـ نمر ـ ناح ـ ران ـ نام.

بعد مرور خمس دقائق اطلب من الأولاد أن يقرأ كل واحد لائحته، ثم ألغِ الكلمات المتشابهة.. لن تحظى بنقاط إلا الكلمات الفريدة أي تلك التي انفرد اللاعبون بإيجادها.. إذن سيكون الفوز حليف من أوجد أكبر عدد ممكن من الكلمات الفريدة.

مدة اللعبة: خمس دقائق لكل كلمة، فإن كانت كلمتين كانت المدة عشر دقائق، وإن كانت أربع فالمدة عشرون دقيقة.

إضافة حرف:

التحضير: قاموس للتأكد من الكلمات المبتكرة.

فائدة اللعبة: إغناء المخزون اللغوي.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: اقترح كلمة قصيرة جدًّا على الأولاد، ثم اطلب أن تحول الكلمة بإضافة حرف في الآخر أو في مطلع الكلمة أو في وسطها، يرفع الولد الذي رصد تعديلًا ما إصبعه ويعلن أن الفائز هو آخر ولد يعرض تعديلًا.

أمثلة:

فرس: فراس ـ فارس ـ فرسخ.

سر: جسر ـ سرج ـ سحر.

ما: رمال ـ مالك ـ مقال ـ كمال.

رسم: رسام ـ رستم ـ مرسم ـ رسمي.

مدة اللعبة: يترك لقائد اللعبة أمر تقدير حالة الإرهاق عند الأولاد.

أفعال وحكاية:

التحضير: لائحة بعدد من الأفعال ليس بينها قاسم مشترك.

فائدة اللعبة: اللعب بالحمل.

عدد اللاعبين: من خمسة إلى ستة أولاد.

قواد اللعبة: اقترح أول لائحة أفعال على الأولاد، ثم اطلب منهم كتابة قصة تدخل فيها الأفعال وفقًا للترتيب المحدد.

مثال: شرب ـ اصطاد ـ ثقب ـ طار ـ ضحك ـ سبح.

ـ راجـي سـعيد إنـه شرب بعـد أن اصطـاد الفراشـات، ولسـوء حظـه ثقبـت شـبكته ولكـن لحسـن حـظ

الفراشات أيضًا أنها طارت من دون إزعاج ذا ما جعله يضحك! فحمل عوامته وذهب ليسبح في النهر.

مدة اللعبة: منح الأولاد دقيقتين لكتابة قصتهم، وتكرار اللعبة انطلاقًا من أفعال جديدة حتى يملوا.

<u>الاستعارات اللغوية:</u>

التحضير: لائحة تتضمن استعارات لغوية يعرفها الأولاد:

اختبأ وراء إصبعه.

يقتل الوقت.

أكل كفًّا.

هرب قلبه.

ضحك في عِبِّه.

طار عقله.

يده طويلة.

فائدة اللعبة: لعبة تثير لدى المشاركين مرحًا صاخبًا غير أنها تساعدهم أيضًا على فهم هذه الاستعارات التي يألفون استعمالها ولكنهم يجهلون معناها عمومًا.

عدد اللاعبين: أربعة إلى خمسة أولاد.

قواعد اللعبة: تقديم جُمل مرادفة للاستعارات، الطلب إلى اللاعبين إيجاد الاستعارات.

مثال: اختبأ وراء عصا.

يقتل الساعات

أكل قبله.

هربت يده.

ضحك في معطفه.

طار فكره.

يطال كل شيء.

مدة اللعبة: حتى استنفاد مخزون الاستعارات التي بحوزتكم.

<u>الامتحان الصغير:</u>

التحضير: ورقة وقلم لكل لاعب معجم (قاموس) لاستخدامه عند النزاع.

فائدة اللعبة: اختبار سعة معرفة الأولاد بالمفردات.

عدد اللاعبين: سبعة أو ثمانية لاعبين على الأكثر.

قواعد اللعبة: سلم كل ولد ورقة وقلمًا، واطلب إليهم رسم ستة عواميد على الورقة وكتابة اسم باب في أعلى كل عمود: مساحات مائية، محافظات، حيوانات، نباتات، أدوات مطبخية، مهن.

نفتح القاموس كيفما اتفق، ونعطي العين الحرف الواقع تحت بصرنا وعليهم تسجيل أكبر عدد من الأسماء والكلمات التي تبدأ بهذا الحرف في الخانة المناسبة خلال ثلاث دقائق يقرأ الأولاد لوائحهم فور انتهاء المهلة المحددة بعدئذ إلى آخر الكلمات الفريدة المذكورة فقط، تكرّر اللعبة عدة مرات وفي النهاية يكون الفوز لمن جمع أكبر عدد ممكن من الكلمات الفريدة.

مدة اللعبة: ثلاث دقائق لكل حرف إضافة إلى وقت لقراءة اللوائح: خمس عشرة دقيقة تقريبًا، يمكن تكرار اللعبة أربع أو خمس مرات بدون أن يشعر الأولاد بالتعب.

<u>نزهة في القاموس:</u>

التحضير: عدة نسخ من القاموس ذاته، أوراق وأقلام.. بعض الرسائل الصغيرة أو التعليمات التي يجد الأولاد مفرداتها موزعة على صفحات متفرقة من القاموس.

فائدة اللعبة: تعليم الأولاد كيفية استخدام القاموس من خلال اللعب.

عدد اللاعبين: محدد بعدد القواميس المتوفرة.

قواعد اللعبة: استخدام القاموس لكتابة الرسائل، التفتيش عن الكلمات التي تتألف منها الرسائل ولكن يجب ألا يعطى الأولاد سوى أرقام صفحات القاموس وترتيب ورود الكلمات في الصفحات.

مثال لرسالة: ص ٥١٠، كلمة ٤٧ ـ ٣٨٨ كلمة ٣١ ـ ص ٤٠ كلمة ١٣ ـ ص ٢٨١ كلمة ٤٢ ـ ص ٩١٨ كلمة ٤ ـ ص ٩١٨ كلمة ١٦ ـ ٣٣ كلمة ٦ـ ص ٣١٣ كلمة ٣١.

استخدام القاموس عملية مسلية، يُعطى كل ولد قاموسًا وورقة وقلمًا ورسالة، امنحهم ثلاث دقائق لإعادة كتابة الرسالة بالكلمات.

مدة اللعبة: بما أن اللعبة لا تتطلب سوى السرعة من قِبل الأولاد بالإمكان تكرارها من أربع إلى ثماني مرات على ألا تتجاوز المدة ثلاثين أو خمسًا وأربعين دقيقة.

بطاقات بريدية:

التحضير: كتابة نصوص قصيرة لبطاقات بريدية واردة من بلدان أجنبية.

فائدة اللعبة: اختبار معرفة الأولاد في الجغرافيا.

عدد اللاعبين: خمسة إلى عشرة أولاد.

قواعد اللعبة: قراءة النصوص المكتوبة ثم اطلب من الأولاد ذكر البلد الذي يوجد فيه المرسل.

أمثلة: لم أجد لصوصًا في بغداد ولا نبوخذ نصر في بابل .. أنتظرك في ألف ليلة وليلة في الموصل.

ـ هذه الطاقة واردة من العراق:

بعد فلورنسا ومتاحف روما وفينيسيا وجسر التنهدات أنا ذاهب لدعم البرج.

ـ المقصود برج بيوا المائل في إيطاليا.

بين برشلونة وجبل طارق تذوقت البايلا الفالنسية.

ـ إنها أكلة إسبانية.

مدة اللعبة: وقف على قدرة خيال قائد اللعب الذي صاغ البطاقات البريدية.

<u>أعطِ خبزك للخباز:</u>

التحضير: قُصاصات ورقية مربعة مكتوب عليها أسماء مهن والأدوات التي تُستخدم فيها.

مثال: بستاني ـ مزين الشعر ـ جزار (لحَّام) ـ رسام ـ ممرضة ....

مجرفة ـ مشط ـ سكين ـ ريشة الرسام ـ محقن الإبرة ....

ـ قم بطي الأوراق مرتين وضعها في سلة.

فائدة اللعبة: تعلم الأولاد معرفة المحيط معرفة جيدة .

عدد اللاعبين: عشرون لاعبًا كحد أقصى.

قواعد اللعبة: فليسحب كل ولد ورقة صغيرة وليقف الأولاد الذين سحبوا أسماء مهن في إحدى زوايا الغرفة، والذين سحبوا أسماء أدوات في الزاوية المقابلة، ثم ليقم كل واحد من "أصحاب المهن" بأداء حركات إيمائية تدل على مهنته ما أن يعرف الولد الذي يحمل ورقة الأداة

صاحب المهنة من خلال الإيماءات التي قام بها شريكه حتى ينضم إليه، بإمكانكم تحديد الوقت لضبط الحركات، أما الفوز فهو للاعبين الذين تعرفوا على بعضهم بصورة أسرع.

مدة اللعبة: امنح الأولاد دقيقتين للتعبير بالإيماء لئلا تصبح اللعبة مرهقة.

لعبة العسكر:

تحضير اللعبة: ارسم بالطبشور إشارة (×) ثلاث مرات تبعًا للمخطط أدناه.

فائدة اللعبة: تنشيط انتباه الأولاد وتفكيرهم.

عدد اللاعبين: ستة لاعبين.

قواعد اللعبة: قسِّم اللاعبين إلى مجموعتين متساويتين، ثم اطلب من أولاد كل فريق الوقوف على خط واحد عمودي أو منحرف. (Diagonal) بعد ذلك، عين الفريق البادئ بواسطة القرعة ليقف أول لاعب في الفريق الأول عند إحدى الإشارات (×) التسعة، ثم يتبعه اللاعب الأول من الفريق الثاني، ثم اللاعب الثاني من الفريق الأول، ثم الثاني من الثاني ...... بالطبع، على لاعبي الفريق المقابل منع الفريق الخصم من الوقوف في صف واحد. بعد دخول كافة اللاعبين ضمن اللعبة يجب على اللاعب الأول من الفريق الأول التحرك ثم الأول من الفريق الثاني ثم ثاني الأول ... إلى أن يفوز أحد الفريقين.

مدة اللعبة: يصعب تحديدها بسبب تعقيدات اللعبة .. في البداية قد يفوز أحد الفريقين ربما صدفة إلى حد كبير، ثم يتحكم اللاعبون شيئًا فشيئًا بالآلية فيقيسون حركتهم بعد أن يكونوا قد عينوا النقاط الاستراتيجية (المكان في الوسط تحديدًا).

السهم البشري:

التحضير: ارسم على الأرض بواسطة الطبشور ثلاث دوائر متداخلة، الأولى قطرها خمسة سم، والثانية ستون سم، والثالثة متر واحد، ومنديل عنق وقطعة حبل.

فائدة اللعبة: تساعد على تقدير المسافات.

عدد اللاعبين: فليكن العدد مزدوجًا لكي توزع الأولاد زوجين زوجين على ألا يتجاوز العدد عشرين لاعبًا.

قواعد اللعبة: في كل زوج عصِّب عيني أحد الزوجين واطلب من الآخر القيام بدور المرشد، ضع الحبل على الأرض وليقف الولد (الأعمى) أو (السهم) خلفه، ثم امنح الشريط المرشد بضع دقائق ليتمكن من دراسة المسافة كي يوجه الولد الأعمى بصورة حسنة، ولكنه لا يستطيع إعطاءه أكثر من ثلاثين أمرًا لبلوغ دائرة الوسط المقدرة نقاطها بعشرة نقاط والدائرة التي تليها بخمس نقاط والدائرة الكبيرة بنقطة واحدة.

مثال: (قم بإجراء خمس عشرة خطوة كبيرة إلى الأمام وفق خط مستقيم، ثم خطوة كبيرة، وخطوتين صغيرتين بعدما يقوم "السهم" بتنفيذ تعليمات شريكه يسجل عدد النقاط المتطابق مع الدائرة التي بلغها، أما للزوج التالي فضع قطعة حبل أخرى على مسافة مغايرة منعًا لاستفادته من التجربة السابقة، ولكن اترك الحبل الأول، يجب المحافظة على الإجراء نفسه بالنسبة لجميع الأزواج، تستبدل الأدوار ويصبح المرشد سهمًا والسهم مرشدًا يعود كل زوج، وينطلق من حله محاولًا تحسين نتيجته الفوز لمن يجمع أكبر عدد من النقاط.

مدة اللعبة: يتطلب كل اختبار دقيقتين لكل لاعب وتتوقف مدة اللعب على عدد الأزواج، ويمكن تكرار اللعبة مرة أو مرتين إذا رغب الأولاد في ذلك.

براعة البراغيث:

التحضير: ارسم خطًّا للانطلاق على الأرض وخطًّا للوصول يكون على بُعد خمسة أمتار على الأقل عن طريق الانطلاق، ثم اكتب عناوين على قصاصات ورقية: زهور، أسماء علم، مدن، أنهار، حيوانات. اطوِ الأوراق مرتين حجبًا للأسماء وضعها في سلة، وليكن معك ساعة رملية وقاموس.

فائدة اللعبة: اختبار جسدي وإغناء للمعلومات في آن.

عدد اللاعبين: يقسم عدد اللاعبين إلى ثلاث أو أربع فرق، ويجب ألا يزيد العدد الإجمالي عن أربعة وعشرين ولدًا.

قواعد اللعبة: وزِّع الأولاد إلى ثلاث أو أربع فرق، وليصطفوا خلف الانطلاق، واجعل يدا كل ولد على حاصرتي الآخر الواقف أمامه، يسحب أول ولد في الفريق الأول ورقة: على الأولاد ذكر خمسة أسماء ضمن العناوين المنتقاة خلال ثلاث دقائق، وهذه الأسماء تبدأ بحرف يؤخذ كيفما اتفق من القاموس، وحسب جدوى الأسماء تبدأ بحرف يؤخذ كيفما اتفق من القاموس وحالما تجدي الأسماء الخمسة يقوم أولاد الفريق بخمس قفزات تقربهم من خط الوصول، وينتقل الولد الأول إلى الموقع الأخير في الصف وإن لم يجدوا سوى اسم أو اسمين أو ثلاثة أو أربع، فذلك وقف على عدد الكلمات التي وجدوها، بعدئذ ينتقل قائد اللعب إلى الفريق التالي.. الفوز للفريق الذي يجتاز خط الوصول أولًا.

مدة اللعبة: بما أن مجريات اللعبة طويلة يُستحسن عدم تحديدها.

تمرير الكرة:

التحضير: كرة ودلوان كبيران.

فائدة اللعبة: تدريب الأولاد على لعبة كرة السلة.

عدد اللاعبين: فليكن العدد مزدوجًا على ألا يتجاوز ستة عشر ولدًا.

قواعد اللعبة: ارسم بالطبشور مستطيلًا قياسه (٣م × ٥م)، وضع دلوًا في كل طرف، ثم قسِّم الأولاد إلى فريقين على أن تعطي كل فريق علامة فارقة (أولاد مع منديل أو بدون مع عصابة رأس أو بـدون........)، سيحاول أولاد كل فريق إسقاط الكرة في دلو الخصم، كلما توفرت لهم الفرص يبدأ قائد اللعب برمي الكرة إلى الأعلى بين رئيسي الفريقين ... اللعبة لعبة تمرير الكرة؛ لذا يحجب عدم مس الكرة بالركب أو بالرأس أو بالرجلين، وإنما باليدين فقط، ولا يجوز للاعب الذي يمسك بالكرة أن يخطو موغلًا أكثر من ثلاث خطوات من غير تمريرها إلى لاعب آخر أو أن يبقى في مكانه أكثر من ثلاثين ثانية.

مدة اللعبة: تدور اللعبة على فترتين متساويتين مدة كل منهما ربع ساعة تفصل بينهما فترة راحة لمدة خمس دقائق، وذلك إفساحًا في المجال ليستعيد الأولاد قواهم.

الكرة الوثَّابة:

التحضير: ارسم بالطبشور على أرض صلبة خطين متوازيين يبعد الواحد عن الآخر بين ستة إلى ثمانية أمتار، أشرطة ورقية ملونة حمراء وزرقاء وكرة.

فائدة اللعبة: تنمية رد الفعل الانعكاسي.

عدد اللاعبين: ستة عشر لاعبًا على الأكثر، وليكن العدد مزدوجًا لتوزيع الأولاد إلى فريقين متساويين.

قواعد اللعبة: قسِّم اللاعبين إلى فريقين، وعيِّن رئيسًا لكل فريق، ميِّز كل فريق بإعطاء أحدهما شريطًا ورقيًّا أزرق والآخر شريطًا أحمر .. بعد ذلك اقذف الكرة فيما بين رئيسي الفريقين إيذانًا ببدء اللعب .. على اللاعبين توجيه الكرة باتجاه خط مرمى الخصم مربتين عليها بالأكف من أجل الاستحواذ على اللاعبين الخصوم، وعلى أعضاء نفس الفريق أن يضعوا أيديهم بين يد اللاعب والكرة، وإن ضبط ولد وهو يدفع بآخر أو يضربه فجزاؤه الطرد من اللعب .. الفوز للفريق الذي يسجل أكبر عدد من الأهداف.

مدة اللعب: تمتد المباراة على فترتين متساويتين مدة كل منهما ربع ساعة مع فترة استراحة تفصل بينهما مدتها خمس دقائق.

<u>الحل الناطق:</u>

التحضير: لائحة أغراض ذات أشكال بسيطة طنجرة، فنجان، مكنسة، بيت، سيارة، شوكة..... حبل طوله متران.

فائدة اللعبة: إنما خيال الأولاد.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: أجلس الأولاد متقاربين على شكل دائرة، واختر أحدهم وسلِّمه الحبل، واهمس

اسم غرض في أذنه، ثم اطلب إليه تشكيل هذا الغرض على الأرض أمام رفاقه بواسطة الحبل، وما أن يكتشف أحد المشاهدين الغرض المقصود حتى يصرخ معلنًا عنه فإن كان جوابه صحيحًا استلم الحبل وشكل به غرضًا آخر عين له.

مدة اللعبة: بما أن هذه اللعبة لا تتيح إنجاز أشكال صعبة فلا بد من التوقف حالما تنضب مخيلة قائد اللعبة ويعجز عن اقتراح أشكال بسيطة.

أزواج مشهورون:

التحضير: اكتب أسماء أزواج مشهورين، كل اسم على حده، على أوراق، ثم اطوِ هذه الأوراق طيَّتين وضعها في وعاء.

أمثلة: روميو وجولييت، النملة والصرصور، قيس وليلى، البحر والسماء، الشمس والقمر.

فائدة اللعبة: تشكيل أزواج من الأولاد عن طريق اختلاطهم وجعلهم يعبرون بالإشارات عن شخصيات وانطباعات.

قواعد اللعبة: افرز الأوراق بأن تضع اسمًا من كل زوج في وعاء مختلف فلتبدأ الفتيات أولًا بالسحب من أحد الوعائين، ثم فليسحب الفتيان من الوعاء الآخر .. على الفتيات تمثيل حركات الشخصية أو الحيوان أو الغرض المحدد بالقرعة يتبعهن في ذلك الصبية، والولد الذي يتعرف إلى قرينه يجتمع لتشكيل زوج استفيدوا من هذه الوضعية لتنظيم لعبة أخرى.

التماثيل:

التحضير: شغِّل الموسيقى، فيبدأ الأولاد بالرقص أزواجًا أزواجًا، ثم أوقف الموسيقى وحينئذٍ على الأزواج التوقف عن الحركة، فإن تحرك أحد الأولاد حركة زائدة أخرى من اللعبة شغل الموسيقى من جديد ليعودوا إلى الرقص، ثم أوقفها، ثم شغلها، ثم أوقفها وهكذا دواليك إلى أن يبقى في الحلبة زوج واحد وهو الرابح.

ليس قرب قبر حرب قبر:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: لعبة تسلية تستحضر المفردات المخزنة لدى الأولاد.

عدد اللاعبين: خمسة إلى ستة لاعبين.

قواعد اللعبة: يطلب من الأولاد تركيب فقرة مفهومة في دقيقتين تتضمن أكبر عدد من الكلمات، تبدأ بحرف يتم اختياره مسبقًا بالقرعة، أما الفوز فسيكون لمن وجد أكبر عدد منها.

مثال: الحرف (م).

اللاعب الأول: مد محمد مائدة شهية فيها ملوخية ومسبحة الدراويش ومعمول وموز، بعد الانتهاء من بسط المائدة مرّ بغرفة إخوته مازح وماجد ومروة لتناول ما لذ من طعام (تكرر فيها الحرف (ميم) اثني عشرة مرة.

اللاعب الثاني: مر محمد بمزرعة منير، فدعاه إلى مكان مريح مفيد ... مال منير للذهاب

إلى مزرعة مصطفى؛ لأنها مليئة بالموز والمانغا، وفيها حظيرة مكتظة بالماعز (تكرر الحرف ميم) خمس عشرة مرة.

اللعب الثاني: هو الرابح لأنه جمع في دقيقتين خمسة عشر ميمًا في فقرته.

مدة اللعبة: دقيقتها للكتابة وعشر دقائق للمقارنة والاحتساب، ولن يكون تكرار هذه اللعبة المسلية.

<u>ماذا في سلتي الصغيرة؟</u>

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: لعبة ترفيهية مسلية وهادئة تسمح بزيادة مفردات الأولاد اللغوية وتمارس أينما كان لاسيما أثناء الرحلات.

عدد اللاعبين: عشرة لاعبين إفساحًا في المجال أمام الجميع لتكرار مشاركته.

قواعد اللعبة: يعلن قائد اللعب: ماذا في سلتي ينتهي براء قبلها ألف ممدودة؟ المطلوب أن يكون للكلمات قافية واحدة مثلًا قطار، مطار، منار، فنار، حمار، صرصار، مزمار....... حين تنضب الكلمات والأفكار يكون الفائز اللاعب الذي ذكر آخر كلمة تنتهي بقافية (ار) تعاد اللعبة بقافية أخرى.

مدة اللعبة: لعبة هادئة وعلى قائد اللعب تقدير مدتها.

سوق عكاظ:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: اللعب بالكلمات لعبة مسلية يمكن ممارستها أينما كان وهي مفيدة كثيرًا أثناء الرحلات الطويلة.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: يقترح أول لاعب كلمة، يأتي الثاني بكلمة جديدة تبدأ بآخر حرف من الكلمة الأولى وهكذا.

مثال: خزان: نول لون، نوع، عود، درع، علبة، تراب، برز، زائر، رائز، زيتون......

مدة اللعبة: لعبة هادئة لا نهاية لها على قائد اللعبة تحديد مدتها تبعًا لاهتمام اللاعبين.

الألعاب الترفيهية

وهي صنفان؛ الصنف الأول: ألعاب فكرية تحث العقل والمخيلة، والصنف الثاني: ألعاب تنمي المؤهلات الجسدية (الرمي ـ القذف).

سلسلة الإيماءات:

التحضير: لا شيء.

فائدة اللعبة: لعبة مسلية تتطلب انتباهًا كبيرًا من الأولاد ولاحترام الإيماءة الأولى حتى لا يضللوا رفاقهم.

عدد اللاعبين: حوالي خمسة عشر لاعبًا.

قواعد اللعبة: يخرج خمسة أو ستة لاعبين من الغرفة في هذه الأثناء يختار الآخرون اسم مهنة، ثم ينتدبون واحدًا منهم ليقوم بالإيماء حتى تفهم ما هي المهنة .. بعد ذلك يدخل أحد اللاعبين فيبدأ اللاعب المنتدب الإيماء له، وبعد الانتهاء يدخل الثاني فيومئ له اللاعب الأول ما يعتقد أنه شاهده من قبل، ويقوم اللاعب الثاني بالإيماء أمام ناظري الثالث، إلخ... على آخر لاعب إعطاء اسم المهنة المختارة .. في حال أخفق في معرفة اسم المهنة يُطلب من الرابع ثم الثالث ثم الثاني إلخ...

مدة اللعبة: لا يجوز إطالة إيماء كل شخص أكثر من دقيقة واحدة، ومدة اللعبة بكاملها عشر دقائق. قد تكرر خمس أو ست مرات قبل أن يحل التعب.

انتهز الفرصة:

التحضير: كرة.

فائدة اللعبة: نشاط عقلي وجسدي هادئ في آنٍ؛ لأنه يستدعي من اللاعبين تفريغ ما لديهم من مخزون لغوي بالمفردات.

عدد اللاعبين: غير محدد.

قواعد اللعبة: أجلِس الأولاد على شكل حلقة وارمِ الكرة لأحد المشاركين، ثم أعلن عن مقطع لفظي.

مثال: أخ. اللاعب الثاني يرمي الكرة، ويقول: أخت، الثالث يرمي ويتابع: اختبا، والرابع يقول: اختبار، والخامس قد يضيف اختباري، وحالما تتم الكلمة على السادس البدء بكلمة جديدة .. يمسك قائد اللعب بدفتره ويسجل نقطة لكل مقطع لفظي (اختباري: اخ/ ت/ با/ ري/ين. وبالتالي يصل مجموع النقاط عند اللاعب الخامس إلى خمس نقاط). الفائز في نهاية اللعبة هو الولد الذي جمع أكبر عدد من النقاط، ومن أجل إضفاء طابع من الصعوبة على اللعبة بالإمكان تحديد مواضيع للاعبين، يختارون من ضمنها كلمات لها علاقة بالجغرافيا، البيت، المدرسة..

مدة اللعبة: إن اللعبة لا تُسبب أي تعب؛ لذا يعود لقائد اللعبة أمر تقدير درجة إرهاق المشاركين، وعليه الحرص على تمرير الكرة إلى اللاعبين بطريقة عادلة.

الأغراض المحورة:

التحضير: عدة أغراض مألوفة.

فائدة اللعبة: إلزام الأولاد بإعمال قدرة خيالهم لإخراج الأشياء من إطارها المعتاد.

عدد اللاعبين: عشرة كحد أقصى.

قواعد اللعبة: اعرض الأغراض الواحد تلو الآخر على الأولاد، ثم اطلب من كل ولد أن يُقدم عن الغرض تعريفًا مختلفًا وغريبًا كليًّا عن استعماله المعتاد.

مثال: يمكن أن يكون الصحن أسطوانة رامي القرص، قمرًا مكتملًا، شمسًا، ساعة حائط

بدون عقارب، قبعة.. ويمكن أن تكون المكنسة جوادًا، عصا طبل الطبالة، عكازة، فزاعة، قصبة صيد، مصباح الشارع ... إنما يجب إعطاء البرهان عند كل اكتشاف جديد.

مدة اللعبة: ربع ساعة مدة كافية.

البرقيــة:

التحضير: قاموس، ورقة وقلم لكل لاعب.

فائدة اللعبة: فضلًا عن توسيع آفاق معرفة الولد بالمفردات اللغوية فإن هذه اللعبة تثير مخيلته.

قواعد اللعبة: افتح القاموس عشوائيًا، واختر كلمة من أربعة إلى ستة أحرف.. اطلب إلى الأولاد أن يعدوا نص برقية في دقيقتين مستخدمين أحرف الكلمة، إن إتمام الأمر في شكل عشوائي صعب بعض الشيء، أما وفقًا لترتيب تشكيل الكلمة فالأمر أصعب.

مثـال:

أ - أمنية: نبيه تعالَ، أمك مريضة يائسة.

ب- أتم: (مؤلفة من أ - ت - م + م = م). تعالَ أمك مريضة متألمة.

بحسب ترتيب الأحرف: أحمد تعال مرتبًا متأنقًا.

مدة اللعبة: قد يتطلب التفكير دقيقتين وقراءة البرقيات بين ثلاث أو خمس دقائق تبعًا لعدد اللاعبين.. تكرر اللعبة بلا ملل خمس أو ست مرات.

تمرير قصاصات ورقية:

التحضير: أشرطة ورقية قياسها ٨سم × ٢٠سم (شريطان إلى ثلاث لكل لاعب) وقلم لكل لاعب أيضًا .. تحضير جملة طويلة.

مثال: يستيقظ فادي باكرًا فيسارع إلى غرفة الطعام ليتناول فطوره قبل أن ينطلق إلى المدرسة.

ستكون هذه الجملة مثالًا لقائد اللعب ليعتمد ترتيبها في ذكر قواعد اللغة.

فائدة اللعبة: منح الأولاد معرفة ملموسة بالقواعد اللغوية.

عدد اللاعبين: حوالي عشرة.

قواعد اللعبة: وزِّع الأشرطة الورقية والأقلام على الأولاد، ثم اذكر إعراب الكلمة معتمدًا ترتيب الجملة التي ألفتها فتقول مثلًا: ضع أولًا فعلًا مضارعًا (يستيقظ)، ثم اسمًا يكون فاعلًا للمضارع (فادي)، ثم ظرف زمان (باكرًا)، ثم فاء وفعلًا مضارعًا آخر، (فيسارع) ثم جارًّا ومجرورًا على أن يكون الاسم المجرور مضافًا (إلى غرفة)، ثم مضافًا إليه (الطعام)، ثم ضع لام كي وفعلًا مضارعًا (ليتناول)، ثم مفعولًا به أُضيفت إليه هاء (فطوره).

على كل ولد كتابة الكلمة الأولى التي اختارها (فعل مضارع) في أعلى ورقته ويطويها لإخفائها عن جاره، ثم يمررها إلى يمينه ويستلم ورقة جاره الذي إلى يساره .. بعد ذلك يقوم كل واحد بكتابة الكلمة الثانية (الاسم) على الورقة التي بين يديه، ثم يطويها ويمرِّرها إلى يمينه ويستلم ورقة جاره الذي إلى يساره، وهكذا تدور الأوراق ... في نهاية اللعبة تكمن التسلية في إعادة قراءة نصوص الأولاد المخلوطة، إنها لسعادة في أن نتعلم ونتسلى.

مدة اللعبة: ليست اللعبة متبعة على الإطلاق، وتتضمن عملية فتح الأوراق دائمًا مفاجآت مضحكة .. أعد الكرَّة إذا طلب الأولاد ذلك.

تمثيل التاريخ على الخشبة:

التحضير: اختيار النص المطلوب تمثيله بالإيماءات من أحداث تاريخية بارزة، والأفضل أن تكون ضمن منهج الأولاد المدرسي.

فائدة اللعبة: تجسيد وقائع تاريخية وإغنائها.

عدد اللاعبين: غير محدد شريطة القبول بمشاركين مشاهدين فقط.

قواعد اللعبة: ثلاثة إلى أربعة أولاد يسحبون بالقرعة أحد المواضيع التاريخية، منحهم ثلاث دقائق لتحضير إيماءاتهم بعد إعطائهم كل المعلومات الكاملة، قيامهم بالتمثيل على مرأى من الآخرين الذين يتوجَّب عليهم أن يحزروا أية حقبة حصلت فيها هذه الواقعة .. إن وجد المشاهدون صعوبة في إيجاد جواب، فبإمكان قائد اللعب التعليق على الإيماءات التي لا يجوز لها أن تتعدى دقيقتين، وإذا حزر الأولاد يتم اختيار فريق آخر لتمثيل مشهد آخر.

مدة اللعبة: بما أن اللعبة تتيح للجميع المشاركة يعود للأولاد أمر القرار في شأن متابعة اللعبة أو التوقف عنها.

ألعاب للحفلات

ليس مطلوبًا حضور الراشدين، بل يفضل أن يتدبر الأولاد أمورهم بأنفسهم تمثُّلًا بالكبار! اختبروا هذا الأمر: انعزلوا في غرفتكم أو اذهبوا إلى السينما واتركوهم وحدهم، لمزيد من الاطمئنان اتركوا الأولاد بعهدة الأخ الأكبر أو الأخت الكبرى لأحدهم .. ستسير الأمور على ما يرام استنادًا إلى إدراكه أو إدراكها للمسؤولية... لا سيما إذا كان هذا الدليل بين أيديهم.. من شأن بعض الألعاب التي نقترح المساعدة على كسر الجليد المسيطر في الجو وإراحة الأولاد الأكثر خجلًا.

لعبة الحذاء:

التحضير: كيسان كبيران للنفايات.

فائدة اللعبة: إتاحة الفرصة للمشاركين ليتعارفوا.

قواعد اللعبة: قسِّم الأولاد إلى قسمين، ثم اطلب إلى الفريق الأولاد وضع (فردة) من أحذيتهم في الكيس، ثم يحذو حذوه الفريق الثاني فيضع كل ولد (فردة) من حذائه في كيس آخر .. بعد ذلك يسحب (فردة) حذاء واحدة من كل كيس؛ ويتم تشكيل زوج من أصحاب هاتين الفردتين، ثم سحب (فردة) من كل كيس ثانية وتشكيل زوج آخر، إلخ...

قال سمير: تحركوا

يقوم الأزواج التي شكلت سابقًا بلعبة "قال سمير..". أصدر التعليمات وعلى الأولاد تنفيذ

الأمر المسبوق بعبارة "قال سمير" وعدم تنفيذ الذي لم يسبقه عبارة "قال سمير". أخرج الذين يخطئون في اللعب، أما الفوز فسيكون حليف من بقي من الأزواج حتى الآخر.

مثال: قال سمير: "دوروا"، قال سمير: "ارفع إحدى ذراعيك"، "اخفضها"، "ارفع ساقًا"، "قرفص"، قال سمير: "قفا ظهرًا لظهر"، إلخ..

الكراسي الموسيقية:

التحضير: كراسي على عدد الأولاد على أن ننقص منها كرسيًّا واحدًا.

فائدة اللعبة: لعبة تضفي على الحفلة جوًّا صاخبًا وحيويًّا للغاية.

قواعد اللعبة: اطلب من الأولاد تشكيل دائرة (حلقة) حول الكراسي .. حين تدار الموسيقى (أو الإيقاع) على الأولاد الدوران حول الكراسي، وعندما تتوقف الموسيقى فجأة على كل ولد إيجاد كرسي والجلوس عليها .. ينسحب الولد الذي يخفق في الجلوس من اللعب ويسحب كرسيًّا آخر .. تعود اللعبة ثانية وتتوقف الموسيقى، ويخرج قليل الحظ بدوره ويسحب كرسيًّا من اللعبة، وهكذا حتى لا يبقى على الحلبة سوى ولدين وكرسي واحد .. الفوز للولد الذي استطاع الجلوس أولًا على الكرسي.

اصنعي لعبة جميلة بمساعدة طفلك

يسعد الطفل حين يحظى بلعبة جديدة ..

ويفرح كثيرًا حين يشاركه أحد الوالدين اللعب بها ...

مما يساعد على زيادة الترابط النفسي بين الطفل ووالديه ..

وترك آثار طيبة وبصمات إيجابية في شخصية الطفل ..

فكيف إذا اشتركا معه بصنع تلك اللعبة ..

هذا يكسب الطفل مزيدًا من السعادة والحبور لإحساسه باهتمام والديه .. وينمي لديه الثقة بنفسه عندما يؤدي عملًا ما ..

بالإضافة إلى اكتساب حصيلة لغوية جيدة أثناء حواره وحديثه مع والديه أثناء العمل ....

لذلك من الممكن مشاركة الطفل في صنع لعبة جديدة (دمية) من أدوات بسيطة وبطريقة سهلة ...

الأدوات:

- قفاز مطاطي
- كرة إسفنجية

- صوف

- رمل

- قلم خط أسود وأحمر.

<u>طريقة العمل ..</u>

١. نعبأ القفاز بالرمل بهذه الطريقة فقط في النصف ولأربعة أصابع فقط، ثم نربطه بالإصبع الخامس حول الرقبة.

٢. وبعد ذلك نضع الكرة الإسفنجية فوق ونربطه ..

٣. وفي الأخير نقوم بتلبيس الدمية ملابس عروسة سابقة ونرسم ملامح الوجه، ونضع عليها الشعر، ومن الممكن استخدام الصوف...

اسم المهارة: الطيّات المتراكبة

وصف المهارة: هل تعرف كيف تتكون الطيات المتراكبة؟ إنه لأمر عجيب أن تجد كل هذه الصخور القاسية وهي تتحرك وتتراكب لتصبح طيات أرضية .. ما رأيك أن ترى كيف يحدث ذلك بنفسك؟

العدة واللوازم:

الخطوات:

١. قم بمد طين التشكيل إلى قطع مسطَّحة كل منها سماكته حوالي ٠,٥ سم، ثم قم بتقطيع الطين إلى قطع بعرض مكعبين خشبيين وبطول قطعتي الخشب الطويلتين.

٢. ضع طبقات الطين المختلفة الألوان فوق بعضها البعض بعناية لتشكل كتلة واحدة .. تمثل هذه الطبقات طبقات الصخر الموضوع في الأرض.

٣. ضع مكعبي الخشب على جوانب هذه القطعة من الطين، وضع قضبان الخشب على جانبيها وذلك لمنعها من الانزياح إلى أحد الجانبين.

٤. اطلب من أحد الأصدقاء أن يمسك بقطع الخشب، بينما تقوم أنت بدفع القطعة الرابعة، وستكون النتيجة مشابهة لما يحدث عندما تتدافع صفيحتان تكتونيتان في آنٍ واحد.

٥. من وقت لآخر توقف وأخرج قطع الخشب لترى ماذا يحدث، وكلما دفعت بقوة أكبر تتراكب وتتجعد الصفائح بشكل متزايد.

الصورة المبعثرة

تحتاجين إلى:

- مجلات قديمة فيها صور ملونة

- ورق مقوى مثل الكرتون

- صمغ أبيض الذي يستعمله طلاب المدارس - أقلام ألوان - مقص أطفال.

١. قُصِّي الصورة التي تعجبك من المجلة، الصقيها على الكرتون وقصِّي الأطراف الزائدة.

٢. اقلبي الكرتونة، ارسمي خطوطًا عشوائية متصلة؛ واقطعي بالمقص فوق هذه الخطوط، وهنا صار عندك (jigsaw puzzle). لاحظي أنه كلما صغرت القطع المقصوصة كانت اللعبة أصعب، وكلما كبرت صارت أسهل، فحسب عمر الطفل ممكن قص القطع.

أدري أن هذه اللعبة متواجدة بالسوق بأرخص الأثمان، ولكنها ممتعة وتعليمية للطفل عندما يقوم هو بعملها، وفرصة للأهل أن يقضوا وقتًا ممتعًا مع أطفالهم بصنعها وبتركيبها.

صنع المصعد

الهدف: جعل الطفل قادرًا على صنع نموذج للمصعد باستخدام مواد بسيطة.

الأدوات:

- علبتان أسطوانيتا الشكل (علب القهوة أو الحليب الفارغة)

- مسماران طويلان

- علبة خشبية

- كتلة صغيرة لموازنة الثقل

- خيوط قوية - لوح خشبي.

<u>طريقة العمل:</u>

١. نأخذ العلبة الأسطوانية الأولى ونسدها بالغطاء جيدًا، ونثقب في مركز القعر والغطاء ثقبين، وكذلك الأمر بالنسبة للعلبة الأسطوانية الثانية.

٢. نثبت العلبتين بمسمارين على طرفي لوح خشبي، ونتأكد أن العلبتين تدوران حول محوريهما بسهولة.

٣. نستخدم العلبة الخشبية كحجرة للمصعد، ونصل نهايتي العلبة بالخيوط القوية ونلفها حول العلبتين الأسطوانتين مع الانتباه إلى ضرورة لف الخيط حول الأسطوانة السفلى مرتين.

٤. نستعمل بعض الطين الصناعي كثقل موازن لثقل العلبة الخشبية.

٥. ندير المصعد بتدوير الأسطوانة التي يدور حولها الخيط مرتين، وهذا النموذج يشبه المصعد إلى حد كبير إلا أن أسطوانات المصاعد الحقيقية تتحرك بالمحركات الكهربائية.

اسم المهارة: الانزلاق

وصف المهارة: يمكن للأشياء الانزلاق على الجليد لأن سطحه أملس، فهناك بعض المواد كالزيت يمكن لها تكوين طبقة رقيقة بين السطوح مما يقلل الاحتكاك ويجعل الحركة أسهل وأسرع. اكتشف هذا بنفسك من خلال التجربة التالية.

الخطوات:

١. ضع مسطرة طويلة على حافة اللوح الخشبي.

٢. ضع العلبة على علامة الصفر من المسطرة .. طوق العلبة بخيط من الأربطة المطاطية، وشده ببطء على طول المسطرة، أضف أربطة إلى الخيط أو أزل بعضًا منها حتى تبدأ العلبة في الحركة مع اقتراب يدك من نهاية المقياس.

٣. لاحظ نقطة الطرف الطليق لخيط الأربطة على المسطرة عندما تبدأ النقطة بالتحرك. الآن غطِّ اللوح بصفيحة بلاستيكية .. ضع العلبة على علامة الصفر، شد ببطء على طرف خيط الأربطة كالسابق .. ما هي قراءة المقياس عندما تبدأ العلبة بالتحرك هذه المرة؟

٤. لإضافة طبقة مزلقة ثانية انشر غشاء رقيقًا من الزيت فوق الصحيفة البلاستيكية على اللوح .. شد الطرف الطليق لخيط الأربطة ببطء كالسابق .. ما هي قراءة المقياس هذه المرة عندما تبدأ العلبة بالتحرك؟

اعملي شمس جميلة لتفرحي الأطفال

العطلة قد تبدو مملة للأطفال، لذلك حاولوا أن تشركوهم ببعض الأشغال اليدوية ..

إليكم هذه الطريقة:

اتركي طفلك أو أخاك يقوم بعملها ولكن بإشرافك ومساعدتك له.

الأدوات المطلوبة:

- كرتون بلون الشمس - المقص - الغراء - ألوان أو ورق قص ولزق.

الخطوات:

- قومي بقص دائرة بالكرتون الأصغر، وقومي بعمل خطوط بها.

- ارسمى يد طفلك على ورقة.

- قومي بقص عدد كافٍ ليغطي خلف الدائرة.

- قومي بلزق اليد على خلف الدائرة.

وبورق القص واللزق أو بالألوان قومي برسم عين وفم وأنف، أو قصيهم بورق القص والزق واجعلي طفلق يقوم بلزقهم.

صنع أرنب من ربطة عنق قديمة

الهـدف: هو أن نستفيد من الأشياء القديمة الموجودة في متناول أيدينا ونحولها إلى أشياء مفيدة ذات أفكار جديدة.

الأدوات:

- ربطتا عنق قديمتان.
- دبوسان
- مقص
- خيط ثخين أصفر اللون
- صمغ أو غراء
- قطعة صغيرة من القطن الأبيض
- ورق كرتون ملون (أبيض، أسود، زهري).

طريقة العمل:

١. نأخذ ربطة عنق ونقوم بقصها من منتصفها ومن الأعلى (مكان ربط العقدة). كما في الشكل التالي.

٢. نأخذ الجزء السفلي من ربطة العنق، وندعمه من الخلف بقطعة من الكرتون الصلب ليصبح الجزء مستقيمًا وغير لين وهو سيشكل جسم الأرنب.

٣. نأخذ الجزء العلوي من ربطة العنق الأولى، وكذلك الأمر من ربطة العنق الأخرى لنشكل منهما أذني الأرنب ونقويهما بقطعتي كرتون أبيض لتصبح أذنا الأرنب مستقيمتين.

٤. نشق شقين صغيرين في الجزء المشكل لجسم الأرنب، ثم نضع الأذنين فيهما ونثبتهما بالجسم بواسطة الدبوسين.

٥. نشكل عيني الأرنب من قطعتي كرتون أبيض وأسود على شكل دائرة ونلصقهما بواسطة الصمغ على جسم الأرنب.

٦. نقص من قطعة الكرتون الزهرية قطعة على شكل قلب لتكون فم الأرنب.

٧. نلصق الخيوط الصفراء على وجه الأرنب لتوحي وكأنها شاربان له، ثم نلصق فوقها الفم المصنوع من الكرتون الزهري.

٨. نأخذ قطعة القطن ونلصقها في آخر الجسم لتوحي وكأنها ذنب الأرنب الصغير.

وبذلك نكون قد انتهينا من صنع أرنب من ربطة عنق قديمة يمكن وضعه على جدار غرفتنا أو أن نقدمه كنموذج لمادة التربية الفنية.

صنع لعبة من أشياء بلا قيمة

الهدف:

الاستفادة من الخامات البسيطة الموجودة في البيت لصنع أشياء ممتعة للطفل.

الأدوات: - قطعة من الإسفنج مستطيلة الشكل - خيوط - أزرار أو خرز.

طريقة العمل:

- نأخذ قطعة الإسفنج، ونربط بواسطة الخيوط الثلث الأول من قطعة الإسفنج لنحصل على رأس الهرة.

- نقوم بربط الزاوية الأولى من الرأس، بعد ذلك نربط الزاوية الثانية، وبذلك نحصل على أذني الهرة.

- نربط الزاوية السفلى الأولى والثانية كلًّا على حده، وبذلك نحصل على قدمي الهرة.

- يمكن تزيين قطعة الإسفنج بربطة عنق جميلة، وأزرار أو خرز من أجل عيون الهرة، وغيرها من الزخارف لتعطي منظرًا جميلًا للدمية.

الخاتمـة

كما أشرت في بداية هذا الكتاب إلى أهمية اللعب في تنمية مهارات الأطفال، وتطوير سلوكهم، ونمو شخصياتهم أتمنى أن أكون قد وفقت في عرض مجموعة ألعاب مختلفة ومتنوعة بحيث تتناسب كل فكرة والمنشود من ورائها، فهناك ألعاب تهدف لتنمية القدرات العقلية لدى الطفل، وهناك ألعاب تهدف لتنمية المهارات الاجتماعية، والخروج بالطفل من إطار الانطوائية والعزلة إلى إطار الانفتاح على المجتمع والتواصل معه والاشتراك كعضو فاعل في مجتمعه، وذلك عن طريق اشتراك الطفل في الألعاب الجماعية التي تشعره بأهمية الجماعة وأثرها على إدخال البهجة والسرور على قلبه، كما تساعده على تكوين صداقات مختلفة من خلال ألعاب معينة.

وهناك ألعاب غرضها تعليمي حيث تكون هذه الألعاب بمثابة حلقات تعليمية يستفيد منها الطفل علميًّا وتربويًّا، ويكون ذلك بأشكال عدة، مثل اختيار درس معين من دروس المدرسة ووضع بعض الأسئلة في قالب ألغاز ظريف يفتح شهية الأطفال للتعلم، ويجعلهم يبتكرون أشياء مشابهة وهم يستذكرون دروسهم كي يدفعوا الملل عن أنفسهم وقت المذاكرة.

ولا شك أن لكل طفل اهتماماته حسب سنه ونوعه سواء كان ذكرًا أو أنثى، وكذلك تلعب الحالة الاجتماعية والاقتصادية دورها في تحديد نوع اللعب وطريقة استجابة الأطفال لنوعية هذا اللعب، وقد حاولت جهدي في هذا الكتاب أن أقدم الألعاب التي تناسب كل طفل مراعيًا حالته ووضعه الاجتماعي وما يتناسب مع مراحل عمره المختلفة.

أكدت البحوث التربوية أن الأطفال كثيرًا ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدُّمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها، ويعتبر اللعب وسيطًا تربويًّا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية متى أُحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دورًا فعَّالا في تنظيم التعلم، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه.

